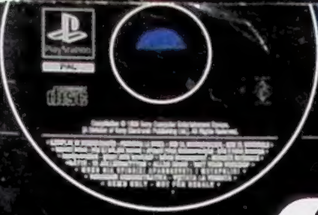




EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

SOUL REAVER, ROLLCAGE, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS, WARZONE 2100

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 15

SILENT HILL

LÄSKIGARE ÄN RESIDENT EVIL

DRIVER

DESTRUCTION DERBY SLÄPPER LOSS I SAN FRANSISCO

CARMAGEDDON
ROLLCAGE
EHRGEIZ
GRANSTREAM SAGA
GLOBAL DOMINATION
BLOODY ROAR 2
PREMIER MANAGER '99
STREET FIGHTER ALPHA
A BUG'S LIFE

SOUL REAVER

TOMB RAIDER I DEMONISK TAPPNING



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 3 • 1999

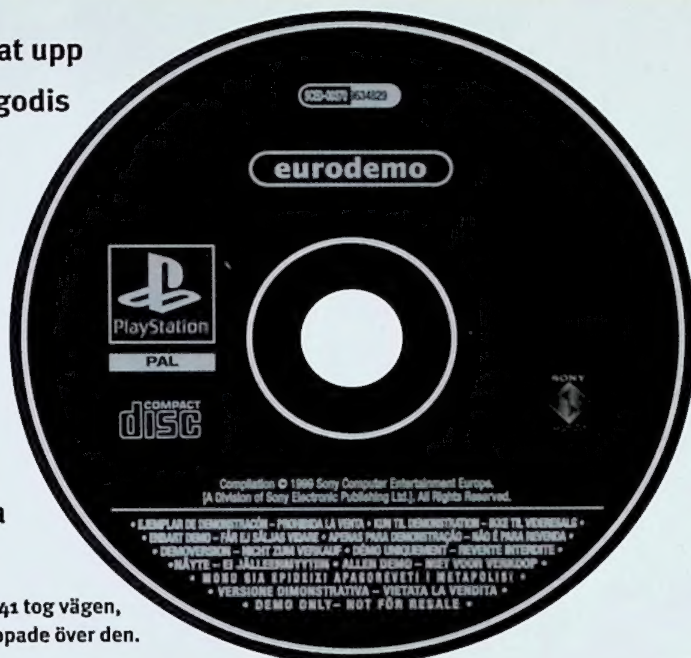
PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

Inledning

På månadens CD

Som vanligt har vi laddat upp med ett helt gäng hett godis på CD-skivan. Eller vad sägs om *Soul Reaver* både som spelbar demo och film, *All Star Tennis* och *Warzone 2100*. Och missa inte *Rollcage*-tävlingen. Du kan vinna ett kylskåp!

OBS: För er som undrar var skiva #41 tog vägen, kan vi berätta att vi helt enkelt hoppade över den.



SOUL REAVER **Spelbar**
Plocka fram vitlöken och träpålarna och sjunk ned framför denna blodtörstiga demo.

A BUG'S LIFE **Spelbar**
Du har sett filmen och läst recensionen, nu är det dags att testa spelet.

ALL STAR TENNIS **Spelbar**
Hur skulle det sett ut om Michael Chang använt handgranater under matcherna? Så här ungefär.

ROLLCAGE **Tävlingsbana**
Bästa tiden vinner! Läs mer på sidan 59.

MUSIC BONUS DATA **Ljuddemo**
11 nya låtar som får det att svänga ända ut i handkontrollen.

WARZONE 2100 **Spelbar**
För dig som tröttnat på *Command & Conquer*.

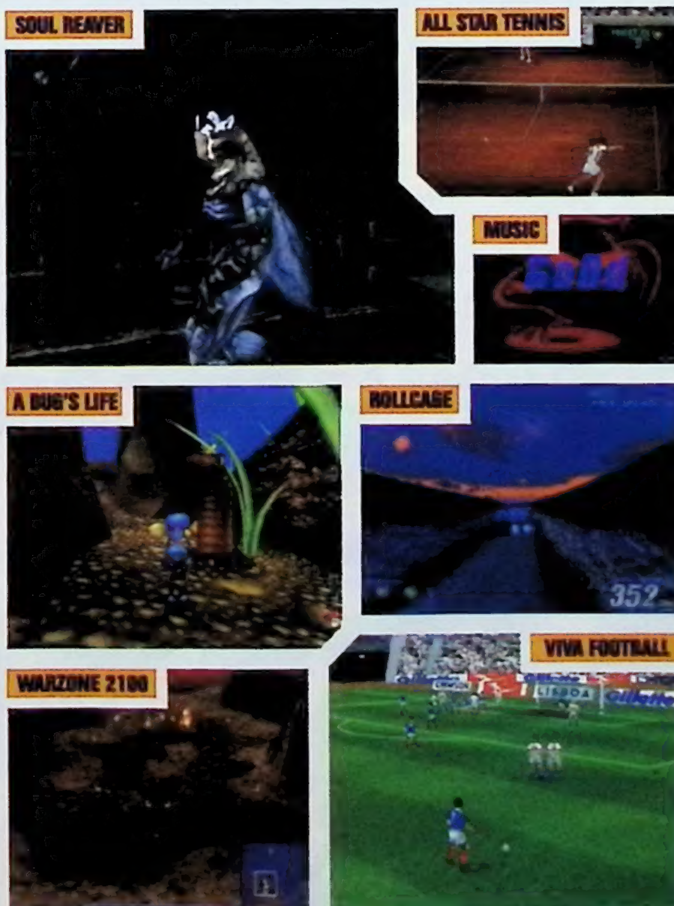
VIVA FOOTBALL **Spelbar**
Englands lag från 1966 möter Argentinas lag från 1998... vem vinner?

SUPER BUB **Spelbar**
Bust a Move-inspirerad Yarozekreation.

DRIVER **Video**
I väntan på den spelbara demo som kommer i nästa nummer.

GEX 3 **Video**
Möt ödlornas Sherlock Holmes.

SOUL REAVER **Video**
Låt denna video locka dig ännu längre in i Ralzeils mörka värld.



Nu börjar det att hända saker. Efter ett par ganska sega vintermånader, som lyckligtvis lystes upp av mästerverket *Metal Gear Solid*, är våren äntligen på väg. Och med den många intressanta PlayStation-spel.

Redan i det här numret kan du både provspela och få veta vad vi tycker om Crystal Dynamics spännande äventyr *Legacy of Kain: Soul Reaver*, få en försmak av Reflections actionfyllda bilspel *Driver*, och läsa en intervju med personerna bakom Konamis skräcksaga *Silent Hill*.

Fast vårens överlägset största nyhet är faktiskt inget nytt PlayStation-spel, utan en ny PlayStation-maskin. Den otroligt efterlängtade PlayStation 2. Som också är orsaken till att det är jag som skriver den här ledaren och inte Micke. Just nu befinner han sig nämligen i Tokyo, där Sony Computer Entertainment presenterar den första informationen om sin kommande konsol för specialinbjudna tredjepartstillverkare och journalister. De exakta specifikationerna återkommer han med i nästa nummer, men jag kan redan nu avslöja att det handlar om en maskin som är bra mycket mer avancerad än Segas Dreamcast.

Trevlig läsning,
Tobias Bjarneby

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason,**
Lena Laurén
och Erik Nilsson
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Petter Arnstedt
Toby K. Lee
Petter Sjölund
Carl M. Sundewall

Engelsk redaktion

Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicky McClure, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Simon Middleweek, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Keith Stuart, Sam Richards, Alex Bickham, Steve Merrett, Dan Mayers, Andrew Collins, Arron Taylor, Steve Faragher, och Nicolas Di Costanzo

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08-692 29 00 Fax: 08-653 50 00
e-post: psm@atlantic.medstroms.se
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ATLANTIC FÖRLAGS AB

ISSN 1403-4336







Carmageddon



Gex 3D: Deep cover Gecko



Ehrgeiz

LOADING

SMYGTITTAR

SPECIAL




46
Legacy of Kain: Soul Reaver


22
Silent Hill


63
Megaman X4


60
Tiger Woods '99


26
Driver


50
Rollcage


64
Global Domination



SPELTEST



VARJE MÅNAD



GRAN TURISMO 2 PÅ VÄG

MER OCH BÄTTRE AV ALLT







Med suveräna *Ridge Racer Type 4* redan på banan räcker det inte för *Gran Turismo 2* att bara överträffa originalversionen för att behålla ledningen i rallyspelsligan. Bilderna visar med all önskvärd tydlighet att Sony tar uppgiften på allvar. Och snart kan ni döma själva – Både *R4* och *GT2* kommer som spelbara demon på vår skiva senare i år!

G*ran Turismo* sopade banan med allt vad konkurrens hette. Det innehöll fler banor, fler bilar och mer bilkörning än vad något annat spel ens varit i närheten av. Det var bäst, helt enkelt.

Och nu kommer fortsättningen. Utvecklingsteamet på Polyphony Digital Inc jobbar för högtryck för att få klart *Gran Turismo 2* till den annonserade Japanpremiären i vår.

Originalet har hittills sålt i otroliga 6,2 miljoner exemplar och vunnit ett otal priser världen över så det är onekligen lite svårt att precisera vilka förbättringar som man skulle vilja se i del 2. Många hade säkert nöjt sig med någon form av tilläggsskiva med nya banor, bilar och lite annat godis. Spelutvecklarna har dock utlovat en mera omfattande förnyelse.

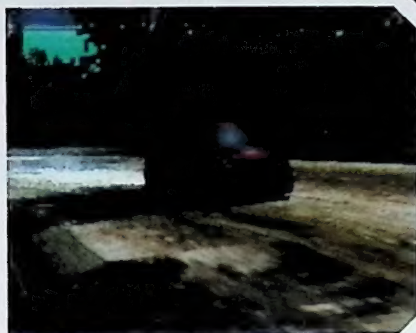
– Tidspress och andra omständigheter hindrade oss från att få med allt vi ville i *Gran Turismo*, berättar Polyphony-chefen Kazunori Yamauchi.

– Men nu har vi möjlighet att få med allt vi verkligen vill. Och dessutom gör vi en hel del förbättringar som bygger på synpunkter vi fått från spelare världen över.

Och vad står då på nyhetslistan? Först och främst har *GT2*-teamet tagit intryck av framgångarna för *Colin McRae Rally* och andra liknande spel. Det blir alltså flera tävlingsformer, inklusive "riktig" rallymiljö vilket innebär körning på andra underlag än asfalt. Grus, snö, gyttja och annat trevligt står på programmet. För att ge bilarna ett lika realistiskt beteende även på dessa underlag krävs givetvis en ytterligare vässning av den redan så imponerande programmeringen.

Polyphony antyder också uppemot dubbelt så många banor som tidigare och det dessutom med rejält uppfräschade bakgrunder och miljöer. För att möta det internationella trycket står ett hundratal nya bilmodeller (totalt ca 400 alltså) också på listan. Nu med ett bredare urval av märken och modeller. Exakt vilka som får vara med är inte klart ännu, men Porsche och

Visst ser det redan ut som om det här skulle kunna bli bra...? Fler bilder kommer redan i nästa nummer.







Ferrari är väl inga dåliga gissningar. Och varför inte en och annan Volvo eller rent av Saab?

För att ytterligare understryka den internationella prägeln har man hämtat inspiration till banor och miljöer från världens alla hörn.

– I *GT2* kommer också de strategiska och taktiska avvägningarna att få ökad betydelse, berättar Yamauchi .

– Att välja rätt bil och att modifiera den rätt inför varje enskilt lopp kommer att bli en viktig del av själva spelandet och skillnaderna kommer att bli tydligt märkbara.

Att det handlar om att verkligen försöka konstruera den optimala racingsimulatorn är tydligt. Yamauchi berättar också att man inte var riktigt nöjd med de, i och för sig välutvecklade, möjligheter till justeringar och fininställningar av bilarna som fanns i originalspelet och lovar att det ska bli ännu bättre den här gången.

– Vi kommer att göra allt för att öka körglädjen och dessutom göra de här delarna av spelet tydligare och mer lättanvända.

Man har också bestämt sig för att ge datormotståndarna en rejäl uppdatering. Herr Yamauchi talar sig varm för den nya AI man jobbat hårt med och menar att man lyckats ge datormotståndarna ett varierat och nästan mänskligt beteendemönster. Inklusive aggressivitet och förmåga att begå misstag. Utöver allt detta har man putsat och fejat på i princip varje detalj i spelmotorn och till och med motorljuden har förbättrats.

Som framgår av bilderna ser *Gran Turismo 2* otroligt realistiskt ut. Med detaljerade bilar och läckra miljöer. Spelet kommer säkerligen att krama ut varenda droppe datorkraft ur konsolen och är dessutom kompatibel med såväl PocketStation som Dual Shock och Jog Con. Kanske kommer det här att bli ett av de spel som kröner PlayStations fantastiska karriär innan det är dags att lämna över till Dreamcast och PlayStation 2. Det är dock på sin plats att påpeka att utvecklingsteamet, mitt i allt putsande och fejande, inte tappat bort det som gjorde *Gran Turismo* till en så storartad upplevelse. Kazunori Yamauchi får sista ordet:

– *Gran Turimo 2* kommer att vara originalidén trogen när det gäller att ge spelarna upplevelsen av äkta bilkörning – Vi har förstått att förväntningarna på den här uppföljaren är stora och det har sporrat oss att göra vårt yttersta. 

EMULATORKRIG

SONY TAR STRID MOT VIRTUAL GAMESTATION

Amerikanska mjukvarutillverkarna Connetix tyckte att de kommit på en strålande ide när de släppte en kommersiell PlayStation-emulator till Apples senaste Macintosh-datorer.

Virtual Game Station, som programmet heter, ligger på en CD-romskiva och började säljas i USA i början av året för ca 50 dollar. Tanken var att alla Macintosh G3-ägare som länge klagat på att så få spel släpps till deras maskiner skulle få tillgång till alla läckra PlayStation-spel. Och att PlayStation-publiken skulle utökas med ett antal miljoner Mac-innehavare världen över och på så sätt generera mera spelförsäljning.

Sony blev dock inte direkt överförtjusta och stämde omedelbart Connetix för varumärkesintrång och brott mot patentlagarna och krävde omedelbart försäljningsförbud för produkten.

Första ronden gick emellertid till Connetix när den lokala domstolen avvisade Sonys krav. Målet kommer dock att drivas vidare till högre instanser om inte parterna kan komma överens.

Att Virtual Game Station producerats av ett etablerat och erkänt företag till skillnad från alla de mer eller mindre illegala shareware-produkter som florerar på Internet, betyder att den fungerar så gott som perfekt till de flesta spel. Ännu så länge finns programmet dock bara i amerikansk version och fungerar bara i en Mac med amerikanskt operativsystem och med NTSC-baserade spel.

Sonys främsta invändning mot iden är att en emulator ökar risken för piratkopiering av spel och minskar möjligheterna till kontroll från speltillverkarna sida. Den som vill veta mera kan titta in på www.connetix.com.



Inga PlayStation-spel till iMac, om Sony får bestämma.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Gremlin gasar vidare

Vågen av rally-och racingspel är inte över. I kommande *RallyMasters*, som man skulle kunna kalla en något tendensiös uppföljare till *Motorhead*, utlovas en hel mängd nya finesser eller förbättrade versioner av gamla finesser. Risken är väl att detta spel röner samma öde som sin föregångare och försvinner i konkurrensen med *Ridge Racer Typ 4* och *Gran Turismo 2*.

Ett garanterat annorlunda koncept bygger dock en av Gremlins andra vårnyheter på. *Tanktics* presenteras som ett action-strategi-pussel-spel, och det låter onekligen som något nytt. *Tanktics* går efter vad vi förstått ut på att man bland annat ska bygga om ett 3D-landskap samtidigt som man konstruerar tanks och vapen för att förhindra att fientliga schaktmaskiner förstör de miljöer man bygger upp.

I spelet ingår även resurshantering i form av sopåtervinning och vapenforskning. Vi återkommer när vi förstått mera.

Ultravåld från Bitmap Brothers

Gamla hederliga Bitmap Brothers är på banan igen med Amiga-klassikern *Speedball* som sålt i miljonupplagor sedan slutet på 80-talet. Det nya spelet *Speedball 2100 – Ultra Violence* är på gång för release till både PlayStation och GameBoy.

Ännu är det inte klart vilket bolag som får distributionen men bitmapbrödernas agneter på Bad Management Inc kan välja och vraka bland anbuden. Just nu lutar det åt att det blir GT Interactive som kammar hem spelet. Till hösten lär det hur som helst bli premiär för den här klassikern.

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

JANUARI
Actua Pool
Actua Soccer 3
Devil Dice
Mega Man Legends
Mega Man X4
Premiere Manager '99
Sensible Soccer: Club Edition
Tiny Tank
Wild Arms

FEBRUARI
A Bug's Life
Bust-a-Move 4
Eliminator
Granstream Saga
Hard Edge
Metal Gear Solid
Populous: The Beginning
Tiger Woods '99

MARS
Asterix
Darkstalkers 3
Driver
Global Domination
KKND: Krossfire
Kensei: Sacred Fist
NHL Face Off '99
Poy Poy 2
Pro 18
Rally Cross 2
Retro Force
Rollcage
Running Wild
Street Fighter Collection 2
Street Skater
Trap Runner
Tribal
Viva Football
Wing Over 2
X Games Pro Boarder

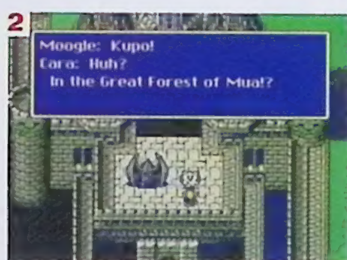
APRIL
Actua Ice Hockey 2
Bloodlines
Bugs Bunny: Lost in Time
Civilization II
No Fear Downhill Mountain Biking
Puma Street Soccer
T'ai Fu

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション。

VAD HÄNDER PÅ ÖSTFRONTEN? PSM:S UTSÄNDE RAPPORTERAR OM DE SENASTE NYHETERNA DIREKT FRÅN JAPAN.

1


2


3


[1-3] Grafiken i *Final Fantasy Collection* är i stort sett densamma som i 16-bitsoriginalen.

FINAL FANTASY-KLASSIKER ÅTERUTGIVNA

I början av mars släpptes efterlängtade *Final Fantasy Collection*, ett tre-spel-i-ett med inriktning på *FF*-nybörjare som vill skaffa sig lite historiska kunskaper och få tillgång till några av de föregående spelen i serien. Paketet består av PlayStation-konverteringar av de tre sista 16-bitsspelen som släpptes till Super Nintendo, det vill säga *Final Fantasy IV*, *V* och *VI*.

De tre första spelen i serien ansågts för primitiva för dagens standard även om vi tror att det finns en hel del spelare både här och Japan som hade välkomnat även dem. Men eftersom *FFC* fick höga poäng hos de japanska recensenterna i den viktiga speltidningen Famitsu, är det nog inte omöjligt att även dessa retro-reliker får en re-release.

För de som inte nöjer sig med de tre klassikerna kommer det en "limited edition", ett litet set med allt möjligt *FF*-godis inklusive den oumbärliga *Final Fantasy*-väckarklockan!

Ryktet talar fortfarande om att en amerikansk version av *FFC* är under utveckling . Och om det blir en amerikansk version är ju konverteringen till europeisk standard bara en formsak. Så börja hoppas, som sagt...

1


2


3


Nu finns *FF IV-VI* tillgängliga för en ny generation spelare – fast än så länge bara i Japan.

CAPCOM GER SIG IN I SNÖSVÄNGEN

Capcom hoppar på tåget eller snarare brädan i den hippa men överexploaterade snowboardgenren. Lite i senaste laget kanske, även om utbudet av nya brädspel inte börjat visa tecken på avmattning.

Tricky Slide som nyligen släpptes här i Japan är tydligt inspirerat av megasuccén *Cool Boarders 2* och bygger på i princip samma koncept. Klara banan så fort som möjligt samtidigt som du gör så många och så svåra trick som möjligt. Eller spela mot levande motstånd på delad skärm. Givetvis kan du också ekipera din åkare med olika coola kläder som den här gången sponsrats av sju coola klädtillverkare.

Men det har vi ju sett förut. Flera gånger till och med. Tråkigt att inte Capcom var lite modigare och vågade satsa på något nytt. Eller gammalt – vad sägs till exempel om ett *Piste Fighters 2 Turbo* där Ken och Rye pucklar på varandra samtidigt som de tävlar i störtlopp? Det hade i alla fall känts nytt...

1


2


[1-2] *Tricky Sliders* – snyggt och prydligt, men definitivt inte nyskapande.

EN







[1] Tsutomu i skoluniform är en av de nya dansarna. [2] Ett enda felsteg och du dansar med pirayorna. [3] Läcker dräkt. Ingen nakendans den här gången heller.

DIRTY DANCING SOM KOM AV SIG

Dans-suceén *Bust A Groove* kunde blivit något helt annat om Enix låtit spelutvecklarna på Metro fullfölja sina ursprungliga planer. Från början var det nämligen tänkt att det hela skulle ha blivit ett striptease-spel, uppbyggt med hjälp av motion capture-teknik för att fånga den riktigt heta stämningen.

När projektet presenterads för de ansvariga på Enix blev svaret dock, föga förvånade, ett rungande nej. Enix-folket hade dock studerat Sonys framgångar med *PaRappa The Rapper* och föreslog att man skull satsa på ett mera påklätt dans-spel i stället. Metro följde rådet och ett par månader senare släpptes *Bust A Move* i Japan och bara kort efter kom den västerländska versionen under namnet *Bust A Groove.* (Vad det ursprungliga spelet med lättklädda damer skulle haft för titel förtäljer inte historien, men man kan ju alltid gissa på nåt med *Move* och *Bust*...).

Det där är hur som helst historia och Metro jobbar just nu för högtryck med en uppföljare som fått titeln *Bust A Move 2: Dance Paradise Mix* och som bygger på samma grundprinciper som originalet. Det gäller att hitta rätt rytm och ordning i knapptryckningarna och följa textkommandon på skärmen med styrkrysset. Lyckas man utför ens dansare en serie coola danssteg på skärmen. Om inte blir det ungefär lika pinsamt som när en oinbjuden farsa med ett par fredagsgroggar innanför västen rockar loss på skoldiscot.

Den största nyheten i uppföljaren är att alla karaktärerna nu fått sina egna, unika kommandon och danssteg viket också medför att de olika dansarna ger helt olika spelkänsla. Ungefär som rollbesättningen i de flesta beat 'em upspel. Kontrollerna har också blivit mer komplexa och erbjuder större variation och flera kombinationsmöjligheter. Miljöer och bakgrunder har också blivit rejält ansiktslyfta. De färglada men stela kulisserna från *Bust A Groove* är borta och ersatta med en serie detaljerade 3D-miljöer, läckert ljussatta med spotlights och skuggspel.

Jungle Tour-banan imponerar med ett flytande dansgolv som sakta följer med strömmen på en flod genom regnskogen medan dansarna utför sina program.





[1] Kressa alla små och gulliga varelser! [2] Frukosten serveras av Lego-gubbar.

MEGABABE PÅ KRIGSSTIGEN

Rockman Dash, eller *Megaman Legends* som det heter hemma i väst, har redan fått en uppföljare här i Japan. Fast Rockman själv fick inte vara med den här gången. I *Tron Ni Kobun* får vi i stället följa den elaka lilla tjejen från *Legends,* Tron Bonne.

Det handlar om robotkrig i samma stil som *Ghost in The Shell* och *MechWarrior.* Tron bär en tungt beväpnad och motoriserad pansaroverall med var hjälp hon skjuter sig fram genom horder av dummingar, samtidigt som polisen är henne hack i häl. Att byggnader och stort sett alla andra lösa föremål i omgivningarna också slås i spillror är en extra bonus. Efter varje avklarad bana återvänder Tron till sin bas för att förbättra robotdräkten.

Tron Ni Kobun är inriktat mot en yngre publik och i spelet ingår också ett antal mini-spel för PocketStation. Mer om detta när vi lyckats få fram mera information om PocketStations eventuella öden och äventyr i Europa.

電撃 PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 7 TILL 20 DECEMBER

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. **Crash Bandicoot 3** (SCE)
2. **Ehrgeiz** (Square)
3. **Kidoosenshi Gundam** (Bandai)
4. **Genso Suikoden II** (Konami)
5. **Ridge Racer Type 4** (Namco)
6. **Elie No Atelier** (Gust)
7. **Sound Novel Evolution 2** (Chunsoft)
8. **Thousand Arms** (Atlus)
9. **Bomberman** (Hudson)
10. **Super Robot Taisen** (Banpresto)

TOPP 10 – EFTERLÄNGTADE

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Dragon Quest VII** (ENIX)
3. **To Heart** (Aquaplus)
4. **Saga Frontier** (Square)
5. **True Love Story 2** (ASCII)

TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Xenogears** (Square)
3. **BioHazard 2** (Konami)
4. **Kuen No Kizuna** (Fog)
5. **Star Ocean 2nd Story** (Enix)

* Listorna är hämtade ur Dengeki PlayStation, den japanska motsvarigheten till Svenska PlayStation-Magasinet.

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Många vill utmana *Metal Gear Solid*

Framgången med *Metal Gear Solid* ger inte övriga spelhus någon ro. Klonerna kommer att dugga tätt under året och först ut är amerikanska 989 Studios med sitt *Syphon Filter* som släpps i Europa redan i juni. I spelet är man en agent med uppdrag att sätta stopp för ett terroristgäng som hotar att demolera Washington DC.

Upplägget är ett klassiskt tredjepersonsäventyr med vad man kan begära i form av krypskytte, tidsinställda bomber, ljuddämpade pistoler, pussel, chiffer och hemliga meddelanden. Smygtitt är på g.

Nintendo-spelare är bättre älskare

En färsk engelsk forskningsrapport hävdar att Nintendo 64-spelare är bättre älskare. Efter att ha intervjuat ett antal engelska tv-spelare kom man fram till att N64-spelare gör bättre ifrån sig i sänghalmen än ickespelande personer.

Undersökningen mätte prestationsförmågan i ett antal kategorier som till exempel uthållighet, vighet, teknik, flexibilitet och omtänksamhet. Att undersökningen var beställd och bekostad av Nintendo hade kanske också sin betydelse i sammanhanget...

Tekken och *GT* på svanmärkt minispel

Wonderswan är namnet på japanska leksaksjätten Bandais, bolaget som skänkte världen Tamagochi, senaste försök på minimarknaden. Nu talar ryktet dessutom om att Sony har planer på att släppa ett antal storspel inklusive *Gran Turismo* och *PaRappa The Rapper* i Wonderswan-format.

Bolag som Namco, Square och Tatio har redan bekräftat att de släpper några av sina populäraste titlar till formatet. Med spel som *Bust A Move, Tekken* och *Clock Tower* på listan har kanske Wondersvan en chans mot GameBoy trots att den bara stöder svart-vit grafik.

LOADING 28% COMPLETE

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Infernaliska PC-konverteringar

Dr Jones är på väg till en cd-spelare nära dig. Och då talar vi inte om en Toy Box-cover på en inte så gammal Aqua-hit. Nej, det handlar om den riktige Dr Jones från kommande LucasArts-äventyret *Indiana Jones And The Infernal Machine* som Activision plockat upp PlayStation-rättigheterna till. Räkna med att Lara snart kommer att få rejäl konkurrens av den piskviftande mannen som en gång måste ha varit hennes förebild.

Från samma håll kommer dessutom en konsolversion av *Civilisation: Call To Power* som egentligen borde hetat *Civilisation 3* om inte Activisison och utvecklarna Microprose råkat in i en rättstvist om rättigheterna till namnet.

Hur som helst handlar *Civilisation* som vanligt om att spela gud åt en stenåldersbefolkning och styra dess utveckling till en, förhoppningsvis, framgångsrik, teknokratstat någonstans bortom år 3000.

Flera filmlicenser från Fox Interactive

Fox Interactive sitter ju på en mängd filmlicenser inom familjen och 1999 verkar bli året de ska försöka göra något åt några av dem.

Toppteln är naturligtvis *Alien Resurrection*, utvecklat av Argonaut. Det blir ett 3D-äventyr i tredjepersonsperspektiv och utlovar mer skräck och våld än alla tre *Tomb Raider*-spelen tillsammans.

Argonaut ligger också bakom *Croc 2* som visserligen inte är en filmtitel (Fast det kanske kan bli...) men naturligtvis också är en potentiell listetta, med mer och bättre av de varor som gjorde originalet till en framgång.

Längre fram kommer flera filmspel som bygger på lockande titlar som *Die Hard 2*, *Buffy The Vampire Slayer* och kultrullarna om *Apornas Planet*. Närmare detaljer om deras innehåll är dock höljda i dunkel.

TAPPAT KONTROLLEN...?

INACTIVE SOFTBRAIN LANSERAR OVÄNTADE PLAYSTATION-PRYLAR

Nu stiger nygamla spelhuset Inactive Softbrain, helt överraskande, åter in på marknaden med en hel serie heta tillbehör som "kommer att slå alla PlayStation-spelare med häpnad" enligt Lave A. Visfup, som är label manager på det nyöppnade skandinaviska huvudkontoret i Köpenhamn. Svenska PlayStation-Magasinet har fått en exklusiv förhandstitt på godbitarna som kommer att släppas i hela Norden den 1/4.

PSX PADLACE™

Ett måste för dig som alltid förlägger handkontrollen. Med Padlace ™hänger den säker och lättåtkomlig runt halsen. Ett bra köp för den vimsige. Rek. ca-pris 59:–

KOSTAR ENDAST CIRKA 59:–

BARA 79:– PER PAR

ERGO TRIGGER™

Ny rön inom läkarvetenskapen har nyligen slagit fast att en helt ny typ av muskel- och skelettförändringar i tumregionen börjat uppträda i samband med TV-spelens stigande popularitet. De här problemen förebyggs dock enkelt med nya Ergo Trigger™ som gör det möjligt att spela vidare utan risk för förslitningsskador. Rek. ca-pris 79:–/par

Passar både metallbågar och hornbågar

DEADEYE CROSSHAIR®

Närsynt? Skelögd? Får alltid stryk av polarna i *Time Crisis* och *Point Blank?* Korrigera siktet med Deadeye Crosshair® som lätt monteras på dina glasögonbågar. Du kan bara inte missa! Deadeye Crosshair® som komplement till solbrillorna knäcker dessutom fett som babewatch-tilbehör på beachen i sommar. Rek. ca-pris 149:–

YNKA 149:–

THE SHOE™

Vill man sätta straffar med riktigt äkta känsla i *ISS Pro 98* eller verkligen känna hur moståndarnas ansikte krossas av en spark i *Tekken 3* är den här helt unika kontrollen helt oumbärlig. Givetvis krävs det en hel del träning innan man verkligen behärskar The Shoe™, men när man väl lärt sig tekniken sitter den som en handske. Eller nåt...
Rek. ca-pris 439:–

BARA 439:–



ENDAST 189:–

BARA 49:–

PSM FUNPLUG™

Ett listigt och billigt hjälpmedel för den som vill snabba upp sin PlayStation. Bygger helt enkelt på principen att amerikansk växelström har snabbare svängningstal än europeisk (60 respektive 50 Hz) och omvandlar vår långsammare spänning till US-standard vilket gör din PAL-maskin lika snabb som en NTSC-konsol. Lätt att montera. **Obs:** Säkringar och hemförsäkring medföljer icke. Rek. ca-pris 49:–

Kompatibel med såväl kolsyrade som icke kolsyrade drycker!

BEV CLASP®

Om du någonsin förlorat ett lopp, en match eller en rond bara därför att törsten blivit för svår och du tappat koncentrationen för några sekunder när du sträckt dig efter läskburken eller ölflaskan förstår du att det här är ett verkligt praktiskt hjälpmedel. Med BevClasp® har du alltid väl kylda drycker inom bekvämt räckhåll. **Obs:** Försiktighet bör iakttagas vid hanteringen av vätskor i närheten av elektrisk utrustning.
Rek. ca-pris 189:–



MODESTA 899:–

"Ett mycket tillfredsställande hjälpmedel" – ANDERS BJÖRLIN, PC GAMER

G-CON BAZOOKA™

Den slutgiltiga lösningen. Med en stråle som täcker hela skärmen (upp till 26 tum) är G-Con Bazooka™ redskapet som ger dig total kontroll över situationen. Du riggar upp det behändiga plaststativet, fäster den greppvänliga kanonen i snap-on-fästet och slakten kan börja. 100% träffar garanteras. Och det bästa av allt, sätter du på autofire och autoloding kan du sticka ner i närbutiken och handla mera Choklad-pucko – när du kommer tillbaka är spelet avklarat! Rek. ca-pris 899:–

PRESS-STOPP!

BRANSCHEN BANNLYSER PATETISKA PRYLAR

Strax före pressläggningen av detta nummer av PSM fick vi en kommentar angående Inactives prylar från ansvarigt håll hos generalagenten för PlayStation, Egmont Games.

– Dessa produkter är ju rent löjliga, säger produktchefen Magnus Langley. Vi kommer att agera hårt och snabbt för att sätta stopp för dumheterna. Dessutom kommer jag att verka för att MDTS (den svenska spelbranschens samarbetsorganisation) tar krafttag mot den här typen av konkurrens.

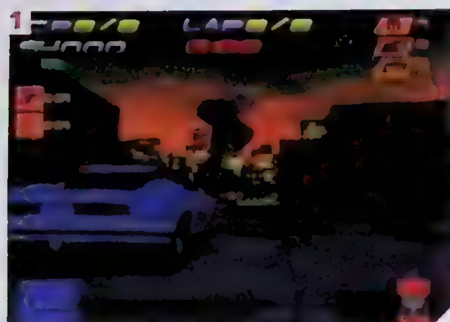
– Det är ju himla orättvist att någon annan ska få sälja saker som vi har missat. Så kan dom ju inte göra, då tjänar ju vi mindre pengar.

PSM har också varit kontakt med Electronic Arts Nordic och Bonnier Multimedia som helt instämmer i Langleys uttalande. Längst går dock Psygnosis Nordic:

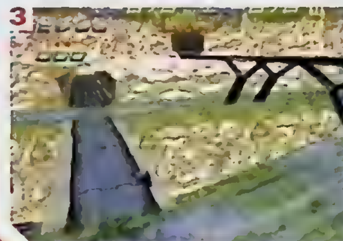
– Vi lägger ner hela vår verksamhet den 1 april, så där fick dom se, säger marknadsansvarige Henric Oscarsson.

På Bergsala är man ännu så länge avvaktande:

– Men skulle de göra verklighet av sina planer och även släppa Nintendo-tillbehör kommer vi omedelbart att återkalla alla sålda N64:or och bygga om kontakterna så att de här prylarna inte passar, säger produktchefen Örjan Johansson med ett belåtet leende.









[1] Flytta mycket med kofångaren. [2] Roligt så länge det varar, men räkningen från verkstaden kommer att ge dig en hjärtattack. [3-4] Banorna, så här långt, ser detalj- och färgrika ut. Och det är kul att krossa sina medtrafikanter på dem. Kraschtastiskt!

PROFILEN



Jonathan Court

■ **Titel:** Studiochef

■ **Arbetsbeskrivning:** Många ansvarsområden. Allt från att producera projekten till att ta ut [illegible]. Jag programmerar också, vanligtvis redskap åt grafikavdelningen, och backup-programmering åt killarna. Jag gör allt som ingen annan är satt på att göra.

■ **Spelhistorik:** Många produkter från 8-bitar fram till idag. Favoriterna är *Bob's Bad Day* till Amigan [illegible] som inte sålde något och *Cannon Fodder* till Jaguar.

■ **Det här spelets influenser:** Nästan inga. *Carmageddon* har den mest realistiska fysiken jag någonsin sett i ett bilspel och en helt annorlunda handling. Det ligger i en klass för sig. Även PC-versionen [illegible].

■ **Favoritspel:** Just nu är mitt favoritspel *Half-Life*. Jag har aldrig varit ett *Quake*-fan, men Valve har bevisat att om man satsar på handlingen kan [illegible] ett bra spel. [illegible] *Half-Life* för flera [illegible]. Jag är dock [illegible] PC:n [illegible].

CARMAGEDDON

Tänk dig en blandning av radiobil, stock car-rally och Mad Max-filmerna…

Speltyp: Racing
Utgivare: SCI
Utvecklare: SCI
Släpps: Ännu oklart

Har ni sett "Death Race 2000", Roger Cormans B-filmsklassiker med en ung Sylvester Stallone? Ägarna till PlayStation kan nu själva pröva på lite dödsrace genom att köra på oskyldiga med sina kofångare.

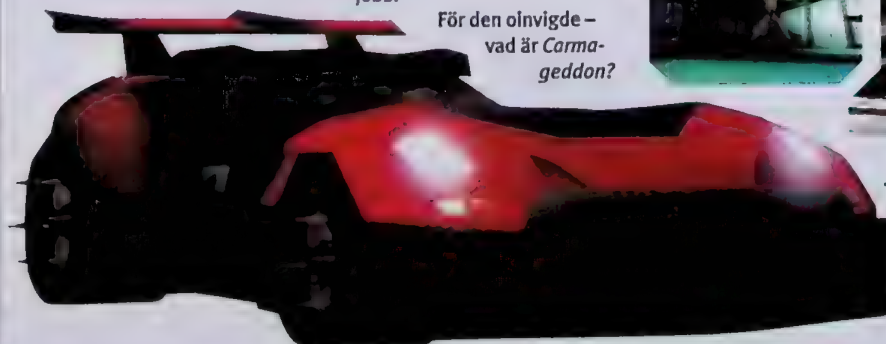
Det är inte så förvånande att hela *Carmageddon*-serien har omgivits av kontroverser. Behöver vi ännu fler? Jonathan Court möter moralens väktare från PSM.

Carmageddon till PlayStation – Skulle inte det ha kommit för ett år sedan?
Vi hade lite problem med en utomstående utvecklare och tog tillbaka det inom företaget. Sedan dess har det gått utmärkt. Oroa er inte, det kommer snart. Vi har några duktiga killar som jobbar på det och de gör ett mycket bra jobb.

För den oinvigde – vad är *Carmageddon?*
Carmageddon är helt enkelt ett bilspel utan regler. Det märks tydligt i det öppna landskapet och den riktiga fysiken. Vill du köra någonstans så kan du göra det via vägarna eller genom ett köpcentrum. Det finns olika sätt att klara en nivå, spelarna uppmuntras att krascha varandra och köra ned fotgängare, men de tråkiga kan ju också tävla för att klara nivån.

Spelet utspelar sig i tio unika miljöer, på varje finns tre banor. Sedan finns det sex uppdrag. Det finns alltså sammanlagt 36 banor att köra på.

Är spelet konverterat från PC? En blandning mellan *Carmageddon 1* och *2*? Förklaring tack.
Hmm, jo. Alla nivåer är nya, det är en blandning mellan bilar från båda versionerna plus



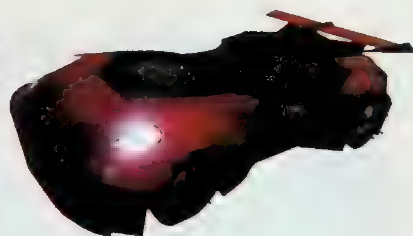




[1] En underlig man särar på benen. [2] Bigtrak är tillbaka!

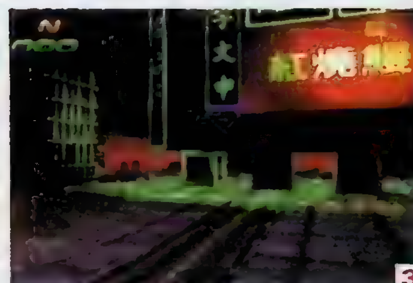






[1] Edmonds kommer in för att åsamka smärta. [2] Rykten att Knight Rider skulle varit med under utvecklingen är inte bekräftade. [3] Staden och natten. [4] En bil i Mad Max-stil. Gjord för att skada andra.





nya, en helt ny kvalité på utseendet, annorlunda fotgängare, nya framstycken, nya karaktärer. Kort sagt så är det här nästan ett helt nytt *Carmageddon*. Vi har inte tagit några genvägar under utvecklingen. Om det var något vi inte tyckte passade till PlayStation så gjorde vi om det. Även om du har spelat PC-versionen kommer du inte känna dig lurad om du köper denna.

Finns det några nya förbättringar bara till PlayStation som du vill skryta om?
Vi har lagt ned mycket arbete på att förbättra utseende på nivåerna. En stor del av det är de ljuseffekter som vi lagt till. Spelet har en mycket annorlunda atmosfär jämfört med PC-versionen. Fotgängarna är mycket jämnt animerade. När vi animerade använde vi en speciell teknik – en blandning mellan sprites och polygoner – som ger oss möjlighet att visa många jämna fotgängare på samma gång.

Kommer vi PlayStation-ägare att slippa allt blod?
Vi kommer att släppa flera versioner, som vi gjorde till PC, beroende på de olika ländernas censurregler. Ingen kommer att bli besviken, det kommer att finns lika mycket kött som hos slaktaren i alla versioner.

Hur kommer spelet att vara när man spelar två stycken?
Vi kommer att stödja delad skärm. Det är den lösningen som vi tycker är den bästa, eftersom den inte kräver två PlayStation eller två TV-apparater.

Vad är bäst i spelet?
Spelfysiken, den är revolutionerande.

Och vilken del är du mest nöjd med, tekniskt sett? Några nya PlayStation-favoriter?
Spelet ser mycket bra ut överlag. Grafikavdelningen har gjort ett mycket bra jobb. Jag tror att vi har gjort ett av de snyggaste spelen till PlayStation. Alla delar av *Carmageddon* är coola, det är svårt att säga vilken som är bäst.

Vilka spel har teamet gjort tidigare? Var ni exempelvis med och gjorde PC-versionen?
Nej, det är mest nytt blod. Och det är bra, de har ett nytt perspektiv och fräscha idéer.

Berätta en hemlighet som du inte talat om förut.
Fotgängarna har fått sina ansikten ifrån teamet. Inte en så spännande hemlighet eller? 





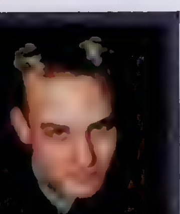








[1] Glansigt tyg i solen. [2] Det där snygga förstapersonsperspektivet. [3] Kör du om? Det skall du få för! [4] De obligatoriska repriserna. [5] Aaaaaaaaaa||||||||||!



PROFILEN

Peter Zetterberg

- **Titel:** Utvecklingschef
- **Arbetsbeskrivning:** Internationella och nationella affärer, lokala produktion och management. Producent för alla UDS projekt sedan starten 1994.
- **Spelhistorik:** [illegible] till Atari och Amiga 1994 och [illegible] till Atari 1995. Jag arbetade också med *Absolute Pinball* till PC för 21st Century Entertainment 1995. Och [illegible] till PC, utgivet av Virgin Interactive 1997.
- **Det här spelets influenser:** Alla som kan hjälpa Codemasters/UDS att [illegible]
- **Favoritspel:** Utan tvekan *Metal Gear Solid* från Konami.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

En behaglig cykeltur eller en skumpig färd över kantiga polygoner?

Speltyp: Cykelsport
Utgivare: Codemasters
Utvecklare: UDS
Släpps: April

Kan en digital utförsraka och en dito taskig fotbroms jämföras med verklighetens motsvarighet? Det hoppas Peter Zetterberg.

Beskriv spelet med 100 ord.
No Fear Downhill Mountain Biking är ett snabbt racingspel. Du ska cykla med mountainbikes nedför farliga stigar så fort som möjligt och tävla mot dina motståndare i tuffa tävlingar. Spelarna kan välja sin egen karaktär, ändra på cyklarna och tävla mot PlayStation eller mot en vän på flera banor runt om i världen. Det finns flera olika sorters terräng och väderförhållanden och efteråt kan du se reprisen. Det finns också flera trick att försöka utföra och även en speciell trickbana, med trickträning.

Finns det några nya saker, som skiljer *No Fear* från mängden?
Jag tror att detta är det första mountainbikespelet och bara det gör det annorlunda. Visst har det gjorts försök tidigare, men jag har inte sett något som detta tidigare.

Vad är det som kommer att få spelarna att fortsätta spela?
Deras vilja att besegra sina motståndare och att slå sina egna tider och att få se nya banor och få nya delar till cykeln. Du tävlar mot en motståndare åt gången, så det blir väldigt personligt och det är en skön känsla att få se sig själv på prispallen. Det är inte







[1] Diskret reklam och produktplacering. [2] Håll händerna på styret, unge man. Du kan råka ut för något otrevligt... [3] Minns någon *Rushdown*? Det här är mycket bättre...



som att tävla mot ett antal anonyma datorstyrda spelare, som det är i många andra racingspel.

Vilken research gjorde ni för att få spelet realistiskt?
Teamet besökte mountainbiketävlingar, tittade på inspelade tävlingar och fick med flera erfarna cyklister i projektet. De har gett oss mycket synpunkter om hur man kan hantera cykeln och om banorna.

Så hur realistiskt har ni fått spelet?
Vi har försökt att göra det så realistiskt som möjligt utan att förlora spelbarhet. Det fysiska är mycket realistiskt. Du kan svänga åt höger och vänster, trampa, bromsa med fram- och bakbromsen individuellt och luta dig framåt och bakåt för att köra som du vill.

Är det riktiga berg, existerande cyklister och så?
Platserna är riktiga och vi har tittat på många foton innan vi började designa banorna. Alla cyklar är riktiga och även utrustningen. Givetvis har alla karaktärer äkta No Fear-kläder.

Hur fungerar valet av cykel?
Varje karaktär har sin egen cykel så när du väljer karaktär väljer du både och. Alla cyklar har samma utrustning från början, men du kan uppgradera cyklarna under spelets gång.

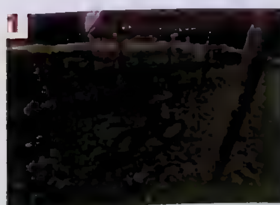
Varför skall man köpa *No Fear Downhill Mountain Biking* istället för något vanligt racingspel eller annat sportspel?
För att det är roligt, har ett bra spelvärde och är annorlunda än dina vanliga racingspel. När du tycker att du är mästare på att åka nedför kan du börja experimentera med tricken och sedan börja bygga den cykel, som passar dig bäst.

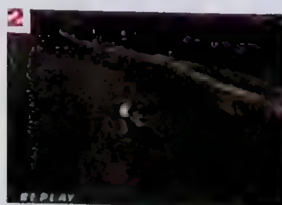
Finns det några inslag av *Road Rash*-typ?
I sporten blir du diskvalificerad om du sparkar på din motståndares cykel. Men givetvis, att cykla nedför samma trånga stig gör att du stöter emot motståndaren.

Kan du ge lite detaljer om djupet i spelet? Hur många karaktärer och nivåer är det, till exempel?
Det finns åtta karaktärer, sex av dem finns tillgängliga från början. Alla har individuell balans, styrka, återhämtningstakt och uthållighet. Det finns tio olika platser och stigarna är olika för varje nivå. Det finns totalt 16 olika motståndare, som styrs av AI:n och sex olika spelsätt, till exempel ett race, köra på tid, mästerskap och turnering. Du kan också tävla mot en vän (delad skärm) eller försöka besegra dig själv (spökcyklist). Och det finns minst 16 olika trick att göra – du kan till och med göra kombinationer. På cykeln kan du byta hjul, fjädring, bromsar och ram. Totalt har du 4 374 olika kombinationer.

Berätta en hemlighet, som du inte talat om förut.
Nästan alla från UDS finns med som åskådare eller motståndare.





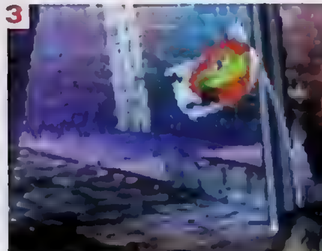




[1–2] Ah, ensamheten som en cyklist känner... [3] Visst ser det snyggt ut, eller hur? Räkna med fler sådana här bilder när PSM recenserar *No Fear Downhill* i kommande nummer.











[1] Där står han i sin klänning, långt borta i tankarna... [2–4] Sen blir allting kallt och krigiskt, ett trauma av stridsvagnar och robotar.

PROFILEN



Glen Schofield

- **Företag:** Crystal Dynamics /Eidos Interactive
- **Titel:** Produktionsledare
- **Arbetsbeskrivning:** Gängledare för laget bakom *Gex: Deep Cover Gecko*. Jag tar hand om produktionsgruppen och övervaker de dagliga kreativa uppgifterna som krävs för att färdigställa spelet i tid och inom budgetens ramar. Eftersom jag är grafikkonstnär så tar jag dessutom hand om uppgifter som de andra konstnärerna inte hinner med.
- **Spelhistorik:** Tja, på Crystal har jag varit produktionsledare för *Gex: Enter The Gecko* och *Akuji The Heartless*. Jag har jobbat i branschen de senaste tio åren på företag som Absolute Entertainment och Capcom USA.
- **Det här spelets influenser:** Så länge TV, filmer och populärkultur existerar, så har vi en rik källa att [illegible] när vi hittar på nivåer och lägger på röster. Ingenting är heligt för våra formgivare, konstnärer och programmerare. Vi inspireras av allt vi ser på TV och bio och läser.
- **Favoritspel:** Jag kanske är gammaldags, men jag gillar verkligen skjuta-spel. *Contra*-spelen är bland mina favoriter någonsin. För närvarande är jag speciellt förtjust i *Einhänder* på PlayStation.

GEX: DEEP COVER GECKO

Ödlan på nya äventyr i glamourös agentmiljö.

Speltyp: Plattform
Utgivare: Eidos Interactive
Utvecklare: Crystal Dynamics
Släpps: Mars 1999

Ge geckon en applåd. Ja, det är fjärde gången gillt för den långtungade, skuttiga lilla gynnaren, och Glen Schofield tycker att det är det bästa spelet hittills. PSM håller tand för tunga, men låt oss nu höra vad Glen har att säga.

Vad skiljer det här spelet från tidigare *Gex*-spel?
Vi försöker vara konsekventa i *Gex*-serien, men spelsystemet utvecklas för varje spel. *Gex: Deep Cover Gecko* har en ny, smartare kamera och fler nivåer, fiender, one-liners, förklädnader och en ny spelmekanik.

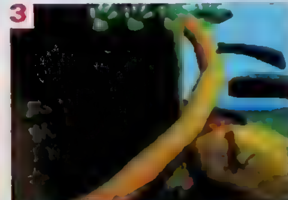
Några anmärkningsvärda nya spelelement som skiljer *Gex: Deep Cover Gecko* från mängden?
Åh ja! Massor. Den här gången kan Gex glida, skjuta med vapen, spotta eldklot och isklot, och dessutom köra omkring i olika fordon. På krigsnivån kan Gex till exempel hoppa in i ett arméfordon och köra runt och förstöra fiender och byggnader åt alla håll. Det finns sex fordon och han kan dessutom rida på mulor som kan klättra upp till annars otillgängliga områden, kameler som kan gå över het sand, kängurur och andra djur.

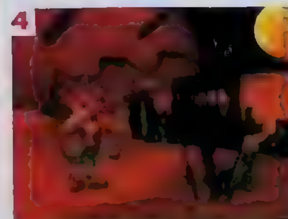
Även dräkterna har stor betydelse i spelet. Gex kan till exempel glidflyga med manteln på vampyrdräkten.

Vad är det bästa i spelet?
På Clue-nivån är Gex utklädd till Sherlock Holmes med ett förstoringsglas. När han tittar närmare på vissa föremål, så krymper han och förflyttas upp på föremålet. Det kommer att finnas skatter och power-ups där. För att återgå till normal storlek så behöver Gex bara hoppa av föremålet.



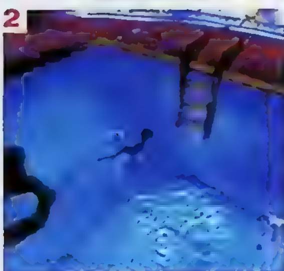




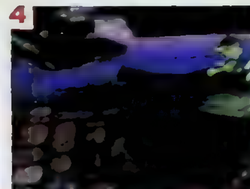


[1] Gex blir påpuckad. (Fniss.) [2] Dalí-artad surrealism breder ut sig. [3] Vår vän med tungan måste ta sig fram över träföremål som förgrenar sig. [4] Gecko i hatten.

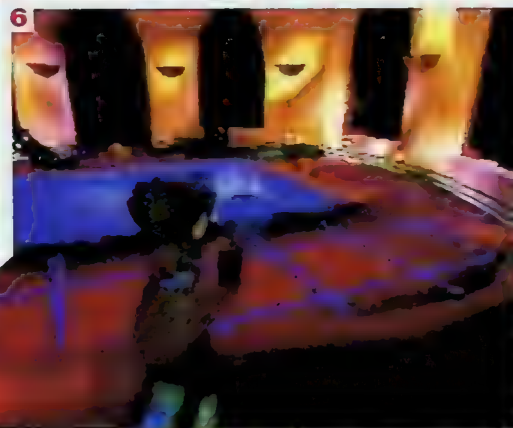












[1] En stilla båttur. [2-3] Som tur är kan man simma hundsim om man skulle sakna en båt. Eller kanske geckosim. [4-6] De miljöer som killen med svansen får uppleva har stor variationsrikedom och borde kunna locka till sig även de mest Gex-trötta spelare.

Vad i spelet kommer att få en att känna att man vill försöka bara en gång till?
Jag tror att det är Gex personlighet. Man vet aldrig vad för sorts tokighet han kommer att säga eller göra härnäst. Spelet speglar i sin helhet hans personlighet.

Vilka teman och dräkter ingår i spelet den här gången?
Det finns över 25 olika förklädnader för Gex. Jag kan inte räkna upp alla, men kan nämna arméuniformen, piratklädseln, cowboymunderingen, olika superhjältedräkter och en robotrustning. Dräkterna spelar viktiga roller i spelet. På piratnivån, till exempel, så har Gex en krok på handen som han kan åka nedför linor med.

Beskriv spelets djup, antalet banor och dylikt.
Spelet är rätt stort med 34 nivåer, inklusive bonus- och bossnivåer.

I början av spelet kan man bara välja en nivå, men senare kommer två och tre nivåer att öppna sig samtidigt. På varje nivå får man tre uppdrag. För varje avklarat uppdrag får man en fjärrkontroll. Fjärrkontrollerna öppna nya nivåer i spelet.

Finns det någonting i spelet som är helt nytt?
Det finns hemliga spelarkaraktärer. Och jag har väl inte glömt att nämna Special Agent Xtra, Marliece Andrada (från Baywatch)? Hon har samma relation till Gex som Miss Moneypenny har till James Bond. Hon uppträder som Special Agent Xtra i olika filmsekvenser. Marliece blir kidnappad i början av spelet och kommunicerar med Gex via hans hemliga-agent-video-klocka.

Hur blir det med ryktena om kända ansikten på en Wrestling-nivå?
De är helt felaktiga, men det är inte omöjligt att det dyker upp några kända look-alikes.

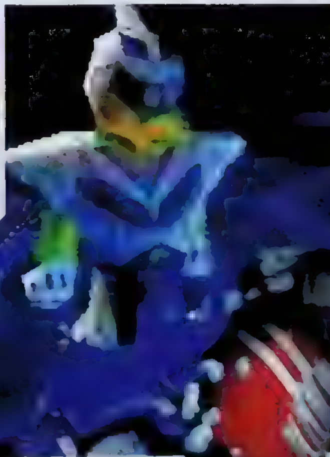
Skjutande i första person har lagts till; kan du förklara varför?
När Gex spottar projektiler, så kan spelaren gå in i ett prickskytts-läge, där det är lättare att sikta.

Varför ska man välja *Gex: Deep Cover Gecko* istället för konkurrerande spel?
Tja, var annars kan man få den här unika kombinationen av snabbt 3D-spel, intensiv grafik och ap-roliga one-liners?









På månadens demoskiva finns en video med den här senaste Gex-uella upplevelsen.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

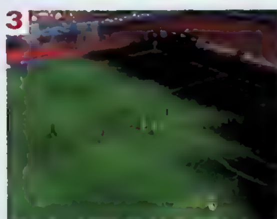
Kämpa mot snigelätare och blekfeta britter. Välkommen till *UEFA*-cupen!

Speltyp: Fotboll
Utgivare: Eidos Interactive
Utvecklare: Silicon Dreams
Släpps: April

Vad skulle alla PlayStation-fans göra om de inte hade ännu en fotbollssimulator att se fram emot? Kanske vara nöjda med sitt senaste inköp och inte veta att ett nytt spel var på väg... David Rutter på Silicon Dreams fnyser förstås åt sådan cynism. Läs vidare...







[1] "Ur vägen, slimjölke!" [2] Rensa bort benen ur den. [3] Chansen att Arsenal vinner en match i UEFA? Minimal.

Beskriv spelet med 100 ord.
Det är 100 procent officiellt – lag, spelare, arenor, logotyper, TV-grafik, musik och UEFA-cupen själv – allt kort sagt. Vi har tre legendariska kommentatorer – Bob Wilson i studion och Brian Moore och Ron Atkinson vid arenan. Det är otrolig grafik rätt igenom. Vi har inkluderat många rörelser, förmågor, spelbarhet och långvarighet och ett stabilt kontrollsystem. Du kan spela vänskapsmatcher, utmaningar, skräddarsydda turneringar och skapa egna lag med spelare från Europas bästa lag. Vi har också franska, tyska, italienska och spanska kommentatorer.

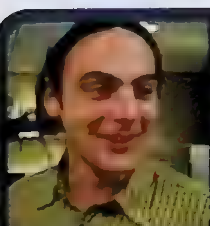
Det här är ännu ett fotbollsspel från Silicon Dreams. *Olympic Soccer, Soccer 97, World League Soccer* – var hamnar det nya?
Vi har under en lång tid gjort fotbollsspel och kvalitén syns. Recensenterna har alla sagt att *UEFA Champions League* kommer att ta er med storm.

Har det riktiga spelarnamn eller humoristiska, påhittade?
Det är så riktigt det kan bli – även om några kanske påstår att David Seaman är ett humoristiskt namn.

För den som inte vet – vad är egentligen UEFA?
UEFA, eller Union des Associations Européennes de Fotball, är den övergripande organisationen för de 51 nationella europeiska fotbollsförbunden.

Vilka lag kommer att finnas med?

PROFILEN



David Rutter

- **Titel:** Producent
- **Arbetsbeskrivning:** Mest stress. Mycket projektledning, design, tester, arrangera motion capture-rendering, boka kommentatorer. Koordinera detta åt *UEFA Champions League*-spel.
- **Spelhistorik:** Jag har spelat spel sedan ZX81 och hoppade av en utbildning för att bli speltestare. Jag blev sedan befordrad till projektkoordinerare och är nu producent på Silicon Dreams.
- **Det här spelets influenser:** Många. De verkliga *Sensible Soccer, Kickoff, Striker, Actua, FIFA, ISS*, alla Silicon Dreams-spel och riktig fotboll.
- **Favoritspel:** Jag gillar lite slagsmål, en mot en, och då är det ju *Street Fighter* och *Tekken* som gäller. Jag har fina barndomsminnen från *Defender, Asteroids* och *Battlezone*. Förutom det – *Wipeout, Bust-A-Move 2, Resident Evil* och så vidare. Alla de du känner med.









[1] En stor spelare. [2–3] Spelet från denna nivå är både skarpt och dynamiskt.









[1–2] Anfall! [3] Under utvecklingen kom den radikala "vända gaffeln" till världen. [4] Ett mera vanligt perspektiv. [5] "Jag har tappat min smidighet!" [6] Att småhoppa verkar uppmuntras. [7] Repriser.

Alla lag som deltar i UEFA-cupen under 1998 och 1999 finns med och även en del överraskningar.

Finns det några nya saker som skiljer *UEFA*-spelet från mängden?
Åh, bara några stycken. Vi har ägnat mycket tid till kontrollerna så att det ger både nybörjare och experter vad de vill ha. Vi har också ett nytt sätt att välja spelare, nya rörelser för att vända sig med bollen vid huvudet, bröstet, låren och på marken. Och även rörelser för att undvika tacklingar. Det kommer att finnas skador också.

Vad är det bästa?
Vi har använt riktiga situationer från cupen och sedan är det upp till dig att ändra på resultatet. Du kanske sett matchen och tänkt "varför lade de inte mål där?". Nu får du chansen.

Vilka andra spel har *UEFA Champions League*-teamet gjort tidigare?
Det är ett nytt team, specifikt sammansatt för detta projekt. Vissa av oss har arbetat med *WLS '98* här på Silicon Dreams. Tidigare har de andra jobbat bland annat med *TOCA*, *Colin McRae* och *Alien Vs Predator* för att nämna några.

Varför skall man köpa *UEFA* istället för något liknande spel?
Vi har gjort fotbollsspel länge nu. Vi är ganska säkra på att vi vet vad vi gör när det gäller virtuell fotboll. Vår spelbarhet är bland de bästa i genren och när du lägger till verklighetens UEFA-cup, och det sätt på vilket vi kunnat använda den, tror jag inte att det finns något annat val.

Finns det något i spelet som är helt nytt?
Du kommer att få många chanser att skriva om fotbollshistorien och att kunna välja bland alla lag som vunnit från 1960 och framåt ger dig ett bra urval i Arcade Management-delen. Jag tror att det är ganska nytt.

Berätta en hemlighet om spelet som du inte berättat för någon annan.
Min fula nuna med polisonger är med någonstans i spelet.

Förklara vad offside är.
Det är som att stöta på en tjej, medan hennes pojkvän står bredvid.















[1] Så här gör vi den gamla klassikern: "attackera bakifrån". [2–3] Kameran kan flyttas runt.



[1] Ös på i din plåtbil medan du sprutar eldkulor med kanonen på skuttande inkräktare. [2] Värmestrålar...Aj! [3] De långbenta otäckingarna verkar ha invaderat basen. [4] Dina instruktioner dyker upp titt som tätt. [5] Bäst att lägga benen på ryggen... [6] Kameran följer dig genom dina undanmanövrar.

WAR OF THE WORLDS

Klassisk SF på väg att invadera PlayStation. H.G. Wells roterar i sin grav – av glädje!

PROFILEN

Ben Walker

■ [illegible]

■ Arbetsbeskrivning: [illegible]

■ Spelhistorik: Började som [illegible]

■ Det här spelets influenser: [illegible]

■ Favoritspel: [illegible]

Speltyp: Strategi
Utgivare: GT Interactive
Utvecklare: Pixelogic
Släpps: Juli

De spindelbenta marsianerna riktar ännu en gång sina värmestrålar än hit än dit. Men detta är inte någon av de gamla versionerna än en gång, utan en ny, helrätt PlayStationremix. Åtminstone om vi får tro Ben Walker.

Beskriv spelet med 100 ord.
Det är baserat på Jeff Waynes musikalversion av "Världarnas krig" (med H.G. Wells bok i åtanke, såklart) och går ut på att Jorden attackeras av utomjordingar från Mars. Spelet utspelar sig under den viktorianska tidsperioden. Spelaren kontrollerar människostyrkorna och försöker slå tillbaka den utomjordiska invasionen.

Historien tar sin början i London där du använder de tillgängliga enheterna (luftvärnskanoner, observationsballonger, motorcyklar, kanonfästen, stridsvagnar ,etc.) till att genomföra de uppdrag som leder till utomjordingarnas nederlag.

PC-versionen var mer strategibetonad medan spelet på PlayStation företrädesvis kommer att bestå i 3D-arkadaction med en nypa strategi.

Några nya spelfunktioner som kommer att särskilja *War Of The Worlds* från den stora massan spel?
Kanske, kanske inte. Mina läppar är förseglade vid denna tidpunkt...

Vad är det bästa med spelet?
Så här långt skulle jag säga när man ser de 30 meter höga stridsmaskinerna resa sig över träden vid horisonten.

Vad är det som gör att folk kommer att fortsätta spela?
Det är helt enkelt roligt att spela, vare sig man bombar de utomjordiska avskummen eller helt enkelt kör runt i byarna och gör handbromssladdar.

Har spelet mycket som är likt det "klassiska" konceptalbumet?
Ja. Historien är densamma, musiken och ljudeffekterna är tagna från skivan, dialogen är gjord av Richard Burton, enheterna är reproduktioner av bilder från skivomslaget och spelet görs under överseende av Jeff Wayne.

Vilka spel har gänget bakom *WOTW* jobbat med tidigare?
Pixelogic startades av Chris Butler och första titeln vi gjorde tillsammans var *Crime Killer*.

Varför ska man välja *War Of The Worlds*, istället för något av de konkurrerande spelen?
Förutom att det redan på detta tidiga stadium är skoj att spela känns det fräscht att se ett sånt här spel som utspelar sig i en äldre tidsålder där vapnen inte är så tekniskt avancerade. Dessutom är det ju en klassisk science fiction-historia.

Förklara kontrollsystemet – kommer man att använda sig av styrkorset, den analoga kontrollen och/eller mus?
Spelet är förhållandevis enkelt att lära sig. Spelaren kontrollerar riktningen för rörliga och stationära enheter med styrkorset/analoga. R1 kommer att vara huvudsaklig eldgivningsknapp medan L1 tar fram HUD-panelen där du använder styrkorset för att välja olika enheter.

Kan du berätta mer om spelets djup, antalet nivåer etc?
Just nu innehåller spelet sammanlagt tio uppdrag. Vart och ett innehåller underuppdrag, vilka öppnar upp andra delar av kartan och gör nivån enklare att genomföra, om spelaren klarar dem.

Människornas vapenarsenal byggs på successivt genom spelet, antingen i början av ett nytt uppdrag eller via att erövra tekniker med vilka du kan uppfinna och konstruera nya enheter. Det blir dessutom möjligt att överta vissa delar av utomjordingarnas vapen för eget bruk.

SILENT HILL

Utgivare: Konami/ Utvecklare: Konami

Capcom skrämde oss rejält med sina *Resident Evil*-spel, men det var bara början på PlayStations skräckupplevelser. Konami har bestämt sig för att ta skräcken ett steg längre.

Tänk dig att det är natt. Du har just varit med om en fruktansvärd trafikolycka bara hundra meter ifrån den lilla, mysiga staden du skulle besöka. Du vaknar upp flera timmar efter olyckan och upptäcker att din dotter, som satt bredvid dig, är borta. [illegible] och förvirrad tar du dig ur bil[illegible] och börjar gå mot staden. Du hoppas att du skall hitta henne [illegible] [illegible] saker. Kanske [illegible] staden [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Det är detta hårresande scenario som möter Harry Mason – vår hjälte i *Silent Hill* – i spelets introduktion. Medan *Resident Evil* hämtat inspiration från George Romeros surrealistiska *Zombie*-filmer och sin action från filmer som *Assault On Precinct 13* väljer Konami att inspireras av Stephen King. Det här är berättelsen om en vanlig [illegible] som dras in i en skrämmande, [illegible] situation. Han är ingen vapen[illegible] han har ingen pistol [illegible] [illegible] [illegible] eller en galen vetenskaps[illegible] efter sin dotter. Välkom[illegible] i en värld av psykologisk skräck. [illegible] som detta är en [illegible] [illegible] spelarna att [illegible]





[1-2] Spelaren bär på en fackla genom hela spelet. En läskig effekt.

likheter med *Resident Evil* och det finns flera. Som i Capcoms serie använder Konami konstiga kameravinklar och skrämmande musik för att skapa en spännande atmosfär. Spelet avbryts också av animationer och prerenderade CGI-sekvenser för att föra handlingen vidare och ge spelaren viktig information. Mer exakta likheter är svåra att uttala sig om eftersom den version PSM spelat inte var klar på långa vägar och vi har bara sett ett par av platserna. Men Keiichiro Toyama, regissör för *Silent Hill*, är säker på att detta spel kommer att [illegible] spelarna på ett helt annat sätt. [illegible] [illegible] [illegible]

Harry in i ett kolsvart klassrum med endast en fackla som ljuskälla (bara det i sig är en läskig effekt). Ett klassrum skall vara en säker plats, men plötsligt kryper demoniska bebisar fram ur mörkret, med rinnande saliv och lysande ögon. I en annan del är Harry på ett annat, till synes, säkert ställe – ett sjukhus. Där blir han attackerad av zombie-sjuksköterskor. I de två scenerna har du både mörker och det abnormala – tänk dig bara vad resten av spelet kommer att innehålla.

Och tro inte att alla fiender du möter bara är förvandlade människor. I demon som släpptes på E3 i maj förra året sägs Harry slåss mot jättar. Konamis pressrelease för spelet utlovar demoner, onda [illegible] och alternativa universum. [illegible] det gäller de datorstyrda karak-



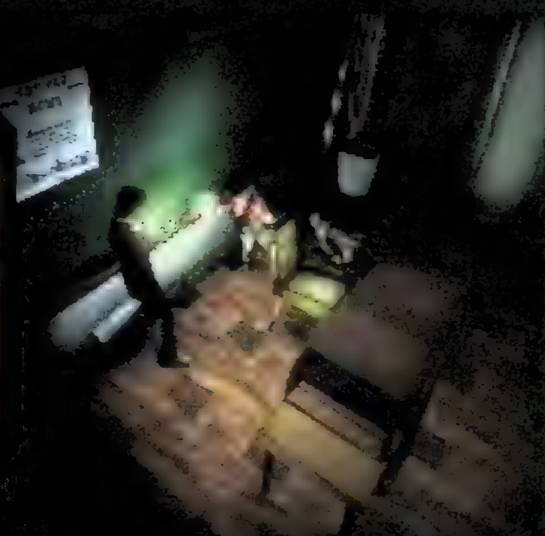


[1-2] Mörkret råder i *Silent Hill* och onda varelser lurar där ute. Väntande.



[1] Det här är ingen vanlig toalett. Det här är toaletten där du möter döden.
[2] Invånarna i *Silent Hill* är utan tvivel ogästvänliga.





Frågor och Svar

Vi möter några av dem som ligger bakom Konamis skräckspel för att intervjua dem.

Plats: KCET-kontoret i Jimbocho

Regissör: Keiichiro Toyama

CG-designer: Takayashi Sato

Vilken research gjorde ni under arbetet med *Silent Hill*?

Sato: På vägen hem från E3-mässan åkte jag till Chicago och tog lite foton för den generella atmosfären. Men *Silent Hill* är mer än badort än en stad.

Hur mycket är det kvar att göra på spelet?

Toyama: Det är svårt att säga hur mycket vi har gjort färdigt redan. Men om jag måste svara så skulle jag säga 70%.

Hur stort är utvecklingsteamet?

Toyama: När det var som störst var det 20 personer, men kärnan är mindre än [illegible]. De övriga var designers och [illegible] vi bara hade ett kort tag.

Var fick ni inspirationen till [illegible] ifrån?

Toyama: Konceptet kom ifrån Konamis ledning. De ville göra ett skräckspel och frågade oss om vi ville arbeta med det. Det ville vi. I början var jag inte så kunnig i skräckspel eller skräck i stort så jag började

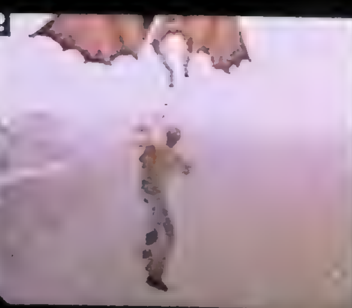
tärerna finns det sju viktiga individer – alla med olika mål. Enligt Konami är en av de första du möter en motorcykelpolis, som heter Cybil. Hon vakar över Harry i början, men kan visa sig vara mer makaber än hon ger intryck av. Än en gång leker de med spelarens förväntningar. Kort sagt: inget i *Silent Hill* är vad det ser ut att vara. Keiichiro Toyama har sagt att David Lynch är en inspirationskälla till spelet och visst tänker man på *Twin Peaks*, med dess egendomliga invånare och mörka hemligheter.

När det gäller spelbarhet är jämförelser med *Resident Evil* oundvikliga. *Silent Hill* är en blandning av problemlösning och slagsmål och använder sig av ett kontrollsystem som gör det möjligt att glida mellan utforskning och strid. Ja, visst det låter bekant, men samtidigt så är detta de grundläggande delarna i alla arkadäventyrsspel – fråga bara Lara Croft.

På sätt och vis är *Silent Hill* mer likt *Tomb Raider* än *Resident Evil*. Medan det i båda *Resident*-spelen används renderade bakgrunder så är hela omgivningen i *Silent Hill* i realtid och 3D – precis som i Cores triologi. Denna lösning ökar trycket på motorn (och det verkar som om bakgrunderna här inte är lika detaljerade som i *Resident Evil*), men det ger också spelskaparna mer flexibilitet och en möjlighet att zooma in och använda svepande kamerarörelser och flera olika synvinklar. Det kan förstärka de känslor av desorientering och rädsla som Capcom försöker få fram i sina två skräckspel.

När man tänker på att releasen av *Resident Evil 3* ligger flera månader fram i tiden (och det förutsätter att det blir av) så har *Silent Hill* skräckgenren för sig själv. Trots att utseendet inte är så imponerande (dimman och mörkret är lika mycket tecken på en ansträngd 3D-motor som på gotisk fantasi) så verkar utvecklarna ha förstått att spelarna älskar skräck. Även den tidiga demon som PSM spelade hade en atmosfär som märktes lång väg. Först *Metal Gear Solid* och nu det här spelet? Vad lägger de i vattnet på Konami?







[1] Vilka onda varelser bor i hundkojan? [2] Det var sista gången jag matade fåglarna. [3] Det är på sådana här ställen man inte skall vara.





[1] CG-designer Takayashi Sato vill göra CGI-filmerna realistiska.
[2] Regissören Keiichiro Toyama vill skrämma sig på din instinktiva nivå.

med research om ämnet. Jag ville få reda på vad folk gillar med genren. Moderna skräckfilmer är mycket populära och jag fann att de flesta är baserade på en situation. När det gäller *Silent Hill* var den största utmaningen att skapa en realistisk amerikansk stad, som är en bra plats för skräck. För filmsekvenserna inspirerades vi av filmer av David Cronenberg och David Lynch.

Hur länge kan man spela spelet?

Toyama: Spelet är inte färdigt än och det beror mycket på spelarens skicklighet. Men vi tror att det ligger mellan sex och åtta timmar.

Historien börjar med ett FMV-intro, som ger en atmosfär. Hur stor del av spelet består av animerade sekvenser?

Sato: Allt som allt är det cirka 10 minuter CG-film i spelet. Det är svårt att säga när de dyker upp, men det är en i början och en i slutet och resten av dem är utspridda genom hela spelet. Vi använde faktiskt två olika sorters animerade sekvenser: FMV-sekvenser och sekvenser, som använder sig av spelarens perspektiv, som i *Metal Gear Solid*.

Vad ville ni uppnå med att använda CG-filmer?

Sato: Det verkar som om Hollywood bara använder CGI för effekter de inte kan åstadkomma på annat sätt, till exempel övernaturliga effekter. Jag gjorde det omvända. Jag försökte ge CG-arbetet realism.

Hur mycket interaktion är det med de övriga karaktärerna i *Silent Hill*?

Toyama: Det enda vi kan säga just nu är att det finns sju andra karaktärer i spelet, med varierande bakgrund. Du kommer att upptäcka deras motiv medan du pratar med dem.



Den här programmeraren är så skraj att han inte kan hålla sin joypad ordentligt.

Styr man några andra karaktärer någon gång i spelet?

Toyama: Nej. Även om spelet har flera olika slut styr du bara en karaktär. Det är inte ett spel för flera spelare.

Vilka spel har *Silent Hill*-teamet gjort tidigare?

Toyama: Jag har jobbat med *Hyper Olympics* där jag ansvarade för designen av karaktärer och rörelserna. *Silent Hill* är mitt första projekt som regissör.

Sato: Jag studerade samtida konst innan det här projektet. Jag ansvarar för CG-filmerna i *Silent Hill*.

Använder ni er av motion capture-animationer i spelet?

Toyama: Det finns motion capture-animationer i spelet, men det är inte nog. Att arbeta med skådespelare och att se till att de har bra instruktioner är det bästa sättet att få spelet att se realistiskt ut.

Hur smarta är monsterna? Om hjälten släcker sin fackla till exempel, undgår han att bli upptäckt då?

Toyama: Fienderna har öron och ögon. Om du går runt och väsnas kommer de att leta efter källan till ljuden. Om du släcker facklan och gömmer dig kan du undvika att bli upptäckt. Det är inte säkert, men du har en större chans att kunna fly. Ibland kommer de efter dig ändå. Du måste komma ihåg att de alltid letar efter dig.

Dimman är väldigt tjock på vissa ställen. Kommer det att vara förändrat i den slutgiltiga versionen?

Toyama: På grund av de begränsningar som PlayStation har kan vi inte ändra på mycket. Vi har nått en gräns när det gäller utseendet.

Innehåller spelet några slumpartade delar – ändrar det sig varje gång du spelar?

Toyama: Generellt sett är det svårt att ha en linjär handling om fienderna dyker upp slumpmässigt. I *Silent Hill* är nästan allt fast, men det finns små slumpmässiga saker.

Hur många vapen kommer spelaren att ha tillgång till?

Toyama: Ja, vi ville behålla verklighetskänslan, men du kommer kanske att hitta ett par vapen under spelets gång.

Vilket spel är den största rivalen?

Toyama: Ända sedan början av projektet har vi studerat *Resident Evil* noga. Men vi vill skapa ett spel med ett bättre scenario.

På vilka sätt tror du att *Silent Hill* kommer att bli bättre än *Resident Evil*?

Toyama: Jag tycker att det första *Resident Evil* hade en ganska generell Hollywoodkänsla, medan uppföljaren var mer actionbetonad. *Silent Hill* kommer att gå tillbaka till rötterna. Vi vill skrämma dig på din instinktiva nivå...



DRIVER

ALLA BARNEN LEKER PANG BOOM KRASCH!

Bränt gummi, snabba u-svängar, bilar, krascher och pappkartonger. Klassiska ingredienser i biljakter, och en vital del av *Driver*, det nya, fantastiska spelet från folket bakom *Destruction Derby*. Men när är ett biläkarspel inte längre ett biläkarspel? PSM hälsade på utvecklaren Reflections för att ta reda på detta.

Kommer ni ihåg *Destruction Derby*, *Destruction Derby 2* och *Monster Trucks*? Vad hände egentligen med de en gång så berömda utvecklarna när kontraktet med Psygnosis gick ut och ingen av parterna tog tag i biten med att förnya det?

Gick de i konkurs? Ändrade de sitt namn? Nej, de har tillbringat det senaste året med att genomföra en av PlayStation-ländens smartaste och säkraste kupper. [illegible] som utgivare har Reflections använt sina erfarenheter från tidigare spel och och [illegible] som reg- [illegible] från *Destruction Derby*-spelen för att [illegible] ihop vad som kan bli den ultimata biljaktsupplevelsen: *Driver*. Ett spel som utgör den centrala biten av GT Interactives senaste köp. De var så imponerade att de köpte hela företaget. Bokstavligt talat.

PSM hälsade på för att ta en titt på *Driver*, ett spel som kombinerar autentiska städer och autentisk bilkörning med kriminella uppdrag och en rå 70-talskänsla.

– Vi har inspirerats av i stort sett alla biljaktsfilmer du kan komma på, förklarar Martin Edmondson, en gång ägare av och nu chef på Reflections. "Nu blåser vi snuten", "Mitt i plåten", "Driver" med Ryan O'Neill, "Blues Brothers". Vi har sett hundratals.

Vi börjar titta på spelet, och bilarna visar tydligt sitt ursprung i *Destruction Derby*, när de flyger genom luften och [illegible] realistiskt förvandlas till rykande och brinnande skrothögar. Men för att hålla sig till spelets "Bullitt"-känsla, rör det sig enbart om amerikanare.

– Bilarna är baserade på riktiga bilar, påpekar Gareth Edmondson, Martins bror och Drivers produktchef. Det där är ganska tydligt en Ford Mustang du kör, så antagligen måste vi göra små förändringar eller byta ut märkesskyltarna för att undvika problem. Ford har sagt att de inte vill uppmana till skadegörelse, kriminalitet och fara för allmänheten. Vilket är precis vad det här spelet går ut på...

Spelmotorn har justerats för att imitera de här bilarnas mjuka fjädring, vilket innebär att de lätt slår runt vid snäva svängar, och nästan flyger iväg på nytt när de studsar på San Franciscos legendariska backar. Underbart.

Dessa bilar är placerade i 45 km stora dataversioner av fyra av Amerikas mest kända städer: New York, San Francisco, Miami och LA.

– Här var det realism som var målet, berättar Martin. Vi till och med skickade över två av våra tecknare till Staterna på »semester« med digital videoutrustning för att göra digitala skisser. De körde längs alla öst–västliga gator och norr–södergående med en kamera riktad rakt ut från bilens sida, och en annan som såg sig omkring. Det tog dem två dagar per stad, och när de kom tillbaka hade de med sig en låda med hundratals kas-



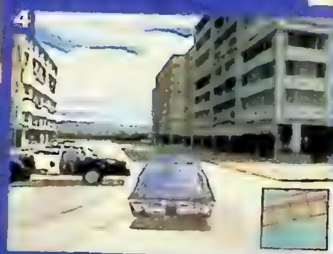




[1] Repriserna är rejält flotta. [2] Kör in i en gränd, och poliserna kör förbi. Fast här har du nog blivit upptäckt. [3-6] Burnoutknappen (plattan i mattan) och handbromsen gör *Drivers* bilar till ett rent nöje att köra.







setter. Dessa användes som referens medan de jobbade med att bygga städerna och byggnadernas ytor plockades direkt från banden. Vi har med alla de viktigaste gatorna och landmärkena i varje stad. När vi nyligen visade spelet i Amerika lyckades två killar från Miami och New York köra omkring och hitta rätt, vilket gjorde oss väldigt nöjda.

Nästa ingrediens i *Driver* är spelets fantastiska AI, detta att döma av den tidiga version Martin demonstrerar för oss. Där finns Miami, vår bil (en svällande gul sak med ett svart fartstreck), ett gäng poliser och hundratals andra bilar och fotgängare. Martin kör omkring, stannar för rött ljus, ser sig om med hjälp av axelknapparna, och kör i stort sett som en söndagsbilist. När han demonstrerar de digitala bilarnas realistiska startande, stannande, bromsande och filbytande, dyker en polisbil påpassligt upp framför honom. Efter att ha glidit upp bakom honom, knuffar Martin försiktigt (och komiskt) polisen i baken med stötfångaren, och krossar hans bakljus. Siren och blåljus sätts på, och pojkarna i blått gör en snabb u-sväng för att kolla upp idioten där bakom.

Men Martin är inte den som snällt stannar kvar. En snabb sväng, ett hårt tryck på burnoutknappen – cirkeln, vilket ökar accelerationen – och så bär det iväg.

Plötsligt stannar inte Martin för några rödljus längre. Inte heller ser han sig omkring. Istället flänger han fram genom trafiken i hög hastighet, och tar snäva kurvor med hjälp av handbromsen, ständigt med polisen hack i häl.

En snabb titt i backspegeln visar att polisbilen hejdats i en korsning av en passerande bilist, men snart dyker det upp ytterligare två polisbilar. Att betrakta de tre polisernas framfart i backspegeln visar sig vara intressantare än det som händer framför Martins bil, vilket leder till att Martin plötsligt frontalkrockar med ett träd och eld och rök börjar välla ut från bilen och sprida sig för vinden på ett mycket realistiskt sätt.

Tursamt nog är bilen inte helt demolerad, så jakten kan snart fortsätta. Martin ångar på och tar sig förbi ytterligare två polisbilar som försöker spärra av vägen framför honom. Ännu en rundpall, och så är plötsligt ett uppbåd på fyra bilar hack i häl. Biljakten ändar med ett brak, efter en ambitiös tur in i en gränd vars ingång täpps igen av poliserna.

Istället för att köra fram och vifta med en skylt, arresterar *Drivers* poliser lagbrytare genom att köra på dem om och om igen tills ens bil är totalt deformerad. Här skiner spelets *Destruction Derby*-ursprung igenom. Bilslaktandet är majestätiskt.

– För närvarande är polisens AI inställd på maximal aggressivitet. De tvekar inte inför något, inklusive att krascha sina egna bilar för att förstöra din. De kommer att vara mer återhållsamma under större delen av spelet, men i några senare uppdrag är det här vad du kan förvänta dig, förklarar Gareth. Det är möjligt att oskadliggöra snutarna, din bil är lite tuffare än deras, men för det mesta gör du bäst i att fly. Det är dessutom roligare.

Den sista ingrediensen i *Driver* är de 44 uppdragen. Din karaktär, Tanner, blir då en undercoversnut istället för den gängmedlem han var sex månader tidigare (för att komma undan den kritik GTA fick för allt lagbrytande). Men i och med att han jobbar under täckmantel kör han fortfarande som en galning med en massa polisbilar efter sig. Vi upptäckte även att ett brott är omöjligt, nämligen att köra över fotgängare.

"uppdragen går till exempel ut på att köra sin bil genom restauranger som vägrat betala beskyddarpengar" – Gareth Edmondson





[1] Kör man över trottoarkanter testas bilarnas fjädring. [2] Man kan placera repriskameror överallt – till och med på motorhuven.





Det kanske mest fantastiska är att datorkontrollerade polisbilar kan kollidera med andra datorkontrollerade bilar, vilket ger en skicklig förare möjlighet att sticka till doften av bränt gummi.





– Fotgängarnas AI gör att de kastar sig undan, så det är omöjligt att köra på dem. Även om du jagar någon längs en gata, skrattar Martin.

– Varför? *Driver* handlar inte om det. När allt kommer omkring är det ett biljaktsspel.

Spelaren får sina uppdrag via en telefonsvarare på ett motellrum, man väljer det uppdrag man tycker låter bäst och tilldelas en bil från spelets garage.

– Här finns 44 uppdrag, men det är möjligt att nå ett av de två sluten efter att ha spelat 25, förklarar Gareth. Uppdragen går till exempel ut på att köra sin bil genom restauranger som vägrat betala beskyddarpengar. I ett annat ska man plocka upp en kille i en taxi, och sedan köra runt till han inte står ut längre. I ytterligare ett ska man knycka en polisbil, och använda den för att sätta dit polisen. Här finns



bilar man ska jaga och krascha, och till och med ett uppdrag där man ska köra en bil tvärs igenom stan på en viss tid utan att en repa i lacken syns.

Mellan uppdragen ser vi scener där Tanner möter diverse bossar och karaktärer, vilka väver in oss i en historia som går ut på att presidenten ska kidnappas. Dessa scener visas med spelmotorns FMA (istället för med förrenderad FMV (vilket man använt till det otroliga biljaktsintrot och sluten).

”din karaktär, tanner, kör fortfarande som en galning med en massa polisbilar efter sig. killen som gör tanners röst har tidigare gjort reklamfilm för volvo – ironiskt med tanke på det här spelets innehåll...”

– Killen som gör Tanners röst är en kille som gjorde en reklamfilm för Volvo – vilket är ironiskt med tanke på spelets innehåll – men han låter riktigt tuff. Och den där skurken, det är jag! säger Gareth och pekar på skärmen. Fast det är bara mina öron och mitt hår nu, eftersom han gick hårt åt några snubbar som har våra programmerares ansikten. De tog bort mitt ansikte eftersom de tyckte att det var distraherande...

Med tanke på det fantastiska utförandet, bilarna, och de detaljerade miljöerna kan bara missar i finputsning en stoppa *Driver* från att bli en succé.

– Vi har två speltestare, en hjälper till att designa uppdragen, medan den andre ser till att spelet är så spelbart det kan bli, säger Martin. Men det ser väl ganska bra ut.

Mister Edmondson, Ni är allt för blygsam.



1



2



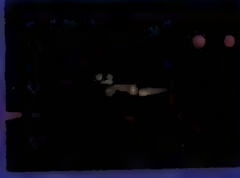
[1] Det mesta i spelet går att förstöra, som det här staketet. [2] *Driver* är som *Destruction Derby*, fast med med riktiga städer och GTA-uppdrag.

att köra på natten

Några av spelets 44 uppdrag utspelar sig på natten – ett perfekt tillfälle att glänsa lite med metallicblänk och strålkastareffekter. När det dessutom regnar (jajamen, det finns en regneffekt också!) reflekteras gat- och bromsljus i de våta gatorna. Det här är inget annat än briljant.











Street Fighter Alpha 3

Den mest ärevördiga av fightingspel är tillbaka i version *Alpha 3*. Det ser ut att kunna bli det bästa hittills.

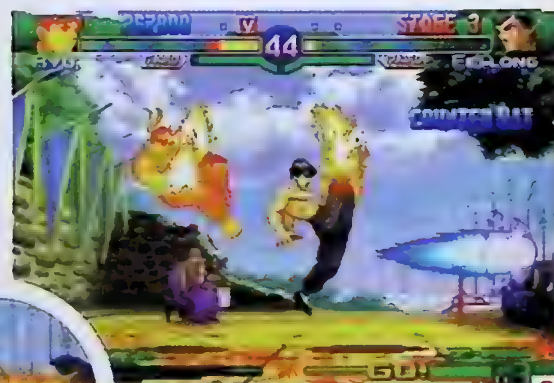
Street Fighter-spelen fortsätter att pumpas ut i butikerna. Varför? För att de är så bra. *Street Fighter Alpha* och uppföljaren hör på många sätt till de bäst bevarade hemligheterna bland PlayStation-spel. Genomarbetade, utmärkt formgivna och väldigt kul att spela när man är ett gäng.

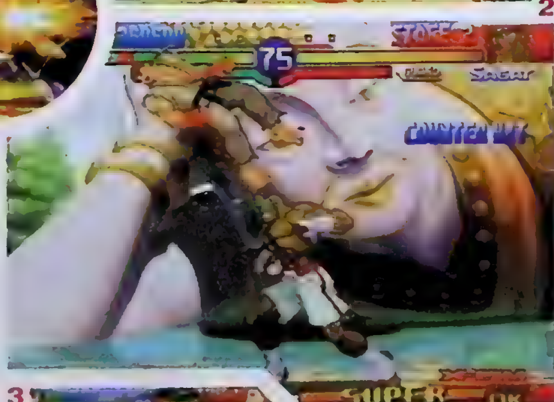
Vilket för oss till kärnfrågan: *Street Fighter Alpha 3* – är det någon skillnad på denna nya version och det förra spelet? Definitivt.

Precis som i föregångarna, så har *Alpha 3* ett Arcade-läge där man möter motståndare efter motståndare. Det är en rimlig gissning att det är här alla nykomlingar börjar. Det är en stor uppenbarelse. De flesta fightingspel har många slagskämpar att välja mellan, men *Street Fighter Alpha 3* har ett väl tilltaget urval på över 20 stycken. Varje karaktär har sin egen utpräglade kampstil. Till och med Ryu och Ken skiljer sig så mycket åt att det krävs övning för att bemästra dem var för sig. Det finns mer än 20 olika sätt att klara spelet på. Prisvärt? Skojar du?

Gamla *Street Fighter*-dykare – även de som inte har spelat på flera år – kommer att bli förtjusta över att se så många gamla välbekanta ansikten. Från Honda – alla fett-bobbors fader – till Balrog, Cammy och Dhalsim. Skärmen där man väljer motståndare känns mer som en klassåterträff. Dessutom, har man en gång lärt sig en speciell motståndares attackreportoar, så är chansen stor att han eller hon fortfarande kommer att reagera på samma sätt på gamla inlärda knapptryckar-sekvenser. Det finns förstås fler manövrer och finesser att lära sig den här gången, men man har ett försprång om man har spelat *Street Fighter* tidigare.





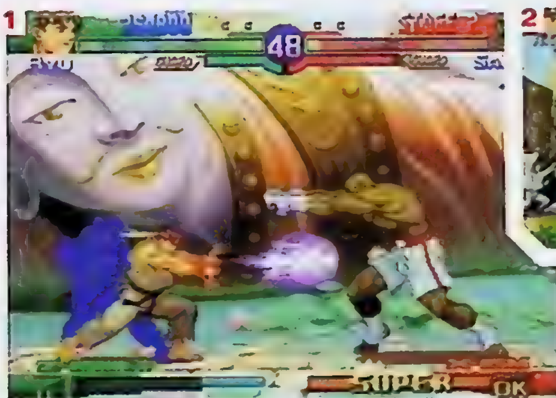


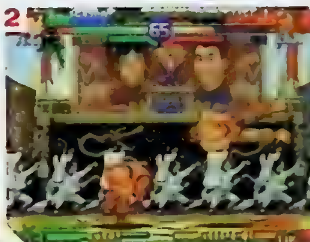


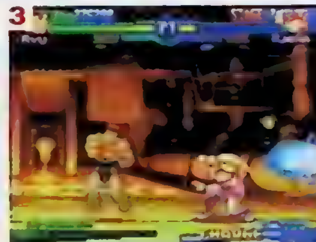
[1] Åh, Fei-Long, så vi har saknat dig! [2] Sagat fortsätter sin långvariga fejd mot Ryu. [3] En slankare, elegantare Chun-Li får på pälsen av Ryu. Aj.

■ UTGIVARE:	Virgin	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Capcom	■ SPELTYP:	Fighting











[1] Hur ska det här gå? Vi sätter pengarna på Ryu. [2] De fördömda kastteknikerna. [3] De fördömda svårhanterliga superteknikerna. [4] Alla dessa fläskiga figurer med sina fördömda wrestlingtekniker.

Street Fighter Alpha 3 balanserar motståndarnas starka och svaga punkter på ett utsökt sätt. Mer än en gång har vi hört fans likna Capcoms slagsmålsserie vid schack. Den sortens jämförelser är ännu mer giltiga för *Street Fighter Alpha 3*. Att se två vällärda spelare slåss mot varandra är förbluffande, och man noterar vilken mängd av olika anfallstekniker och stilar det finns, trots det relativt begränsade antalet rörelser.

Jämfört med den oändliga listan av rörelser i *Tekken 3* så verkar motståndarna i *Street Fighter Alpha 3*, åtminstone på papperet, nästan obegåvade. Så är inte fallet. Man kan lära sig en karaktärs tekniker på en dag. Men hur lång tid tar det lära sig att använda dem till fullo, att lära känna varje stark och svag punkt? Månader. Kanske till och med år.

Det färdiga japanska versionen av *Street Fighter Alpha 3* är ett utsökt arbete. Men det finns en liten hake. Av någon anledning så anstränger sig inte Capcom gärna när det ska konvertera spel till den europeiska PAL-publiken. Spelen vanpryds av breda svarta kanter och ett märkbart slöare tempo. Att svärta ner det enastående *Street Fighter Alpha 3* med sådana ovärdiga brister vore inte mindre än ett brott mot den spelande mänskligheten. Så fatta pennan och skriv till Virgin! Be dem stampa med fötterna och gråta tills Capcom går med på att göra *Street Fighter Alpha 3* till den perfekta konvertering som det förtjänar att bli. Om Gud och Capcom vill så kommer vi att mysa av vällust och bygga små helgedomar åt Chun Li de närmaste månaderna. 

ÄVRIBÅDDY WÅS...

...Kung Fu Fajting. Alla Kung Fu-fajtades. Och det är inte att undra på, med alla nya spellägen i *Street Fighter Alpha 3*.



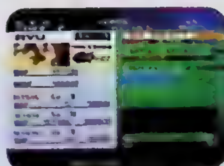
Här är ett ganska nytt läge. Uthållighetsstrider mot fler än en motståndare. De är toppenbra.



Tricket är att inte låta dem komma på var sin sida om dig. Om de gör det, sitter du verkligen i klistret.



World Tour-läget är också toppen. Det är mindre styrt och mer kul än Arkad-läget.



Det har också oväntade, men sympatiska, rollspelsinslag med erfarenhetspoäng och annat bra.



Om man sköter sina kort väl i World Tour-läget kan man vinna en massa nya egenskaper. Som den här ovan.



● FÖRDELAR

- Det är lysande.
- Man har aldrig tråkigt i det här spelets sällskap.
- Fler nyheter än TT orkar pumpa ut på en vecka.

● NACKDELAR

- [illegible]

Men...

- ...om PAL-konverteringen blir slarvig, så kommer vi att gråta.

● VÅRT STALLTIPS

De som fnyser åt bara tanken på ett nytt *Street Fighter*-spel vet inte vad de gör. Vi skämtar inte när vi säger att *Alpha 3* kan vara det bästa hittills. Det förutsätter naturligtvis att Capcom gör ett bra jobb av PAL-konverteringen.

Prince Naseem Boxing

Codemasters tar i med hårdhandskarna när Prince Naseem äntrar PlayStation-ringen.





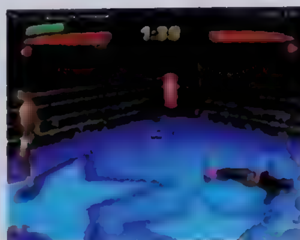
[1] Ännu en stackare ger sig på stormästaren. [2] Han bara leker med dig, fattar du väl.

Med bara två rörelser – en frivolt in i ringen och en skur av uppvärmningsslag – gör stjärnan i *Prince Naseem Boxing* ett första intryck värdigt sin förebild i verkliga livet. All den stil och arrogans som Storbritanniens främste lättviktsboxare besitter har Codemasters stoppat in i det här snabba spelet.

Resultatet gör den verklige boxaren rättvisa och är minst lika underhållande. Det är ett spel av den gamla skolan, där spelbarheten står i centrum. Codemasters har försökt att göra *Prince Naseem Boxing* lika lätt att komma underfund med som det är att slå ett knytnävsslag – men där bara den som vet att varje slag räknas vinner i det långa loppet.

Det som är så tilltalande med *Prince Naseem Boxing* är den okomplicerade kontrollmetoden. Codemasters talade med Naseem om

TEKNIKINTRESSERADE KAN GOTTA SIG ÅT ETT TUSEN POLYGONER PER BOXARE, VI ANDRA KAN BARA GÖRA STORA ÖGON NÄR SVETTEN LACKAR OCH HUVUDEN SMACKAR.



...sju, åtta, nie, ute!



■ UTGIVARE: Codemasters ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Codemasters ■ SPELTYP: Boxningssimulator

1

2

[1] Om Naseem tål en ordentlig holmgång återstår att se. [2–3] Det där är Naseem. Till vänster. [4] Ska käken hålla?

3

4

ALLA BOXARE ÄR VÄLGJORDA OCH HAR EN INTELLIGENS SOM DE FLESTA VERKLIGA BOXARE SKULLE KUNNA GE SIN HÖGRA NÄVE FÖR.

hans inställning till sporten, och det stod klart att ett starkt försvar är nödvändigt om en boxare ska klara sig.

I *Knockout Kings '99* och *Victory Boxing* används alla knappar på kontrollens framsida till olika slag, men i *Prince Naseem Boxing* används den vanligaste knappen, Kryss, till att lyfta handskarna i försvar. Den här till synes enkla grunden är grundstenen i ett anmärkningsvärt spontant kontrollsystem.

Med hjälp av axelknapparna kan man slå undan eller helt undvika slag med flinka kroppsrörelser. När man väl har lärt sig det, dröjer det inte länge förrän jabbarna, vänsterkrokarna och smädelserna börjar flyga mot den stackars motståndaren.

Den verklige Naseem har satt sin prägel på hela spelet, men han är den enda riktiga boxaren i det 15-mannalag man kan välja bland. Alla kan vara med och slåss om spelets tre titlar, men förutom Naseem så är de ganska stereotypa figurer.

Men vad som saknas i originalitet, vägs upp av den utmaning de utgör. Varje boxare har en utpräglad teknik och en gömd svaghet, vilket kräver ett element av strategi från spelarens sida. De blir dessutom större under spelets gång, och spelaren flyttas upp i viktklass för varje knockout.

Alla boxare är välgjorda och har en intelligens som de flesta verkliga boxare skulle kunna ge sin högra näve för. När de svingar sina prefekt timade jabbar glömmer man nästan bort hur ovanligt det är med en sån här snygg och jämn animation.

Codemasters har skapat varje boxare från grunden, eftersom man tyckte att motion-capture blev för långsamt och styltigt. Den verkar stämma, vilket är desto mer imponerande med tanke på storleken och detaljrikedomen hos varje kämpe. Teknikintresserade kan gotta sig åt 1 000 polygoner per boxare, vi andra kan bara göra stora ögon när svetten lackar och huvuden smackar.

Spelets hållbarhet förlängs av tre olika spellägen. Showcase-läget låter upp till åtta spelare turnera mot varandra. Men det bästa är helt klart World-läget. Det är spelets personliga tolkning av Don Kings och Frank Warrens värld. Spelaren väljer en okänd boxare bland 60 möjliga och finner en väg till framgång genom att organisera matcher, sätta ihop tränings- och dietprogram och sköta ekonomin. Det ger djup till vad som annars kan vara en begränsad subgenre till fightingspelen, och det gör *Prince Naseem Boxing* till en värdig tungviktare som skulle kunna vinna PlayStation-titeln snabbare än Naseems egen vänsterkrok.

Naseem är den enda "riktiga" boxaren. De andra är fantasifulla skapelser med underliga namn och lustiga shorts.

PSM KORT SAGT

○ FÖRDELAR

- Grymt snabb och välflytande action.
- Enkelt och effektivt kontrollsystem.
- World-läget kan man roa sig länge med.
- Välfungerande spelarintelligens.

○ NACKDELAR

- Stereotypa spelarkaraktärer.

○ VÅRT STALLTIPS

Lika underhållande att spela som Naseem är att titta på. *Prince Naseem Boxing* är som en uppvisning av allt som mästaren från Sheffield har tillfört sporten: snabb action, [illegible] resultat och lite arrogant attityd som extra krydda. Det är synd att motståndarna inte är lika väl genomförda som spelmekaniken. De stereotypa karaktärerna ger en [illegible] ytlighet till en annars förvånansvärt realistisk simulering. Vi är imponerade.

■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	Bullfrog	■ SPELTYP:	Strategi

POPULOUS THE BEGINNING

Det heter *The Beginning* fast det är en uppföljare. Stamtavlan är det dock inget fel på. Välkommen till *Populous* välrenommerade värld...

Att skapa ett spel är lite som att leka gud. I de två första *Populous*-spelen, som blev så framgångsrika på 16-bitarsmaskiner som Amiga, så lät Bullfrog istället spelaren axla rollen som gud. En ny genre, gudaspelet, var född.

Det tredje spelet i serien är lite annorlunda än sina högt värderade föregångare. Där de mer lät spelaren påverka framtida händelser än att direkt styra dem, så inför *Populous: The Beginning* realtidselement. Det är inte så väldigt långt ifrån *Command & Conquer* – man hushållar med sina resurser för att ta kontrollen över landområden. Men det är inte riktigt så enkelt som det låter...

Nivåerna i *Populous: The Beginning* är anmärkningsvärt snygga rullande klot. Kommandon från handkontrollen får berg, hav och övrigt landskap att rulla över horisonten. Din uppgift är att leda ditt utvalda folk genom omgivningarna och ge dem instruktioner att bygga byar eller kriga efter ditt behag.

Bibeln lär oss att "Gud icke har anseende till personen" (Apg. 10:34), och detsamma gäller i det här spelet. Innan du vet ordet av, så har din stam stött ihop med andra, konkurrerande civilisationer, och de här grannarna vill mer än att bara låna en kopp socker.

Som din stams schaman, så har du många olika magiska krafter. Från att väcka en vulkan i fiendebyn till att i allsmäktig likgiltighet steka folk med blixtar. Att kriga är så mycket mer än att bara peka med musen och skrika "Till attack!"

Populous: The Beginning har fått ett varmt mottagande i PC-kretsar, där namnet Bullfrog är synonymt med översvallande recensioner och betygssiffror i försvarsbudgetklassen. Det är bara att hoppas att den här konvertering kommer att bevara spelbarheten och den estetiska trovärdigheten.

Men, som skådespelerskan Gypsy Rose Lee sa en gång: "Gud är kärlek, men se till att få papper på det." Om hon hade levat idag, hade hon kanske lagt till: "Att spela gud kan vara som kärlek, och *Populous: The Beginning* på PlayStation ser bra ut vid en första anblick, men läs den fullständiga recensionen i nästa nummer av PSM för att vara på den säkra sidan. Är du förresten intresserad av att köpa lite lyckogräs?"





[1] Allt var lugnt och stilla. Guds ande svävade över djupet. Och då...
[2] ...så blev det *ännu* lugnare. Äsch då!







[1] Det här ser olycksbådande ut. [2] Din morsa. [3] Hö hö.

PSM KORT SAGT

● FÖRDELAR

• Det är ett strategispel som kittlar hjärnbarken och inspirerar det omvärdande imperativet hos [illegible] i dig.
• Ja, så är det faktiskt.
• Och den där rullande horisonteffekten är ljuvlig.

● NACKDELAR

• Det är ett strategispel. Är du rädd för logiskt, strategiskt tänkande? Spring för livet!
• Man kan inte, till skillnad från de antika grekiska gudarna, anta mänsklig form och gå vid sina undersåtars sida i stridens hetta.

● VÅRT STALLTIPS

Kommer vi, PlayStations lärjungar, att skrida in i spelhistorien sida vid sida för att [illegible] det senaste och mest [illegible] av gudaspel? Bara Gud vet. Men vi vet också nästa månad...

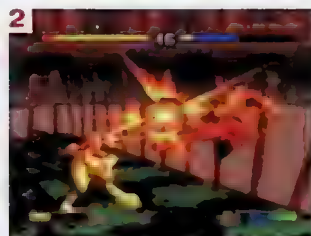
■ UTGIVARE:	Virgin Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Hudson Soft	■ SPELTYP:	Beat 'em up

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE

På med kalasbyxorna och gör dig beredd på tuffa tag. Jajamen, här är det mycket rytande, och jodå, blodigt är det också.











[1] Grävlingen och fladdermusen visar sig på styva linan. [2] Ka-fläsk! Tuffa effekter finns det gott om. [3] Det susar i säven. [4–5] Ponnti Varg mot en insekt – insekten vinner.

När den ljuva Jenny Agutter i "En amerikansk varulv i London" ömt viskar "David, mår du inte bra?", klär Dave av sig, odlar snabbt kraftig, generande hårväxt, och ger sig iväg för att kalasa på mänskliga läckerheter. En mysig hemmakväll med levande ljus är att glömma.

Samma beteende gäller för typerna i *Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age*. För trots att de för det mesta är mänskliga, har de en tendens att möblera om sina utseenden med hjälp av huggtänder, klor, stora öron, och ibland även vingar. Det här är inte rätt taktik om man vill satsa på att bli en rejäl familjefar, men i ett beat 'em up-spel är det förstås helt perfekt.

De som är bekanta med originalet, *Bloody Roar: Hyper Beast Duel* vet något så när vad de har att vänta sig i uppföljaren. Frenetiskt, färgsprakande fajtande, skosulor i nyllet, och ett gestikulerande så vilt att landskapet mörknar (Beat Drive mode), innan någon av kombattanterna sätter på tofflorna.

Energiska snytingar och förmågan att förvandla sig till en hårig best när andan faller på, det är alltså premissen, och när man kollar in kreaturen som finns att välja mellan, ser det inte dumt ut. Här finns nio karaktärer (plus två hemliga) inklusive en tiger, ett lejon och en mullvad, samt fladdermus och kaninbrudar. Fablernas värld, med andra ord.

Den här gången är spelet utsmyckat med högupplöst grafik, blodsprut, mellansekvenser och de obligatoriska tvåspelar- och survivalalternativen. Kortfattat får det sin föregångare att se gammal och gaggig ut.

De som som ser fram emot en våldsbalett à la *Tekken 3* lär dock bli gruvligt besvikna på spelets simpelhet. Förvisso finns det en massa specialmoves att ta till, men det är svårt att urskilja skillnaderna mellan de olika karaktärernas fajtingstilar, och när man försöker sig på något häftigt, brukar det sluta i att figurerna får epilepsianfall.

Men detta ska inte tolkas som helt igenom negativt. För *Bloody Roar 2* är trots allt våldsam, sprudlande vital och uppviglande modern underhållning. När allt kommer omkring; kan Jenny Agutter falla för en varulv, kan du det också. 

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

[illegible]

NACKDELAR

[illegible]

VÅRT STALLTIPS

[illegible]



Prosit! Titeln på spelet låter som en nysning eller en harkling. Men det är ett fightingspel. Och utvecklarna skryter om att det är äkta 3D...

Trots att spelen ser bättre och bättre ut år från år, så utvecklas de inte så mycket bortsett från ytan. Till PlayStation räknas *Tekken*-serien som det bästa du kan få för pengar. Men, den största skillnaden mellan det första *Tekken* och dess efterföljare är i stort sett tekniska förbättringar. Varje uppföljare har haft nya rörelser och kännetecken, men de ser för lika ut.

Ehrgeiz: God Bless The Ring är annorlunda. De traditionella bakgrunderna och den platta, oändliga arenan är borta. Nu kan du öva dig i benbrytningskonsten i isometriska lokaler. De varierar från hissar och tåg som rör sig, till boxningsarenor. Men till exempel på Rooftop-arenan erbjuder spelet också plattformar som spelaren kan använda sig av.

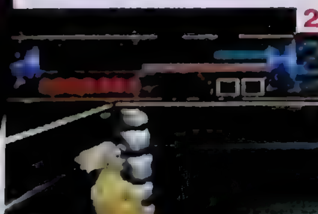
Låt oss säga att du möter den store Dasher Inoba och du är den lille Yoko. Dasher har flera brottningsgrepp och har en tendens att svabba golvet med ansikten. Låt oss utveckla det lite och slagsmålet är i full gång. Yoko har bara en enda liten energibit kvar.

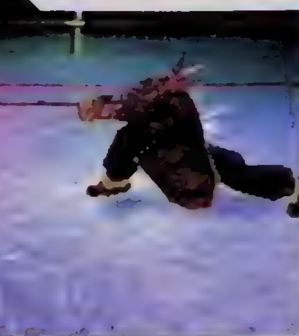
Vad kan du göra? Jo, om du är på Rooftop-arenan så finns det en liten byggnad i övre hörnet. Hoppa upp på taket och du kan slåss tappert till slutet genom att undvika Dashers kaströrelser och sparka på honom om han försöker komma upp till

> *EHRGEIZ: GOD BLESS THE RING* ÄR ANNORLUNDA. DEN PLATTA, OÄNDLIGA ARENAN ÄR BORTA. NU KAN DU ÖVA DIG I BENBRYTNINGSKONST I VARIERAR FRÅN HISSAR, PÅ TÅG OCH BOXNINGSARENOR.









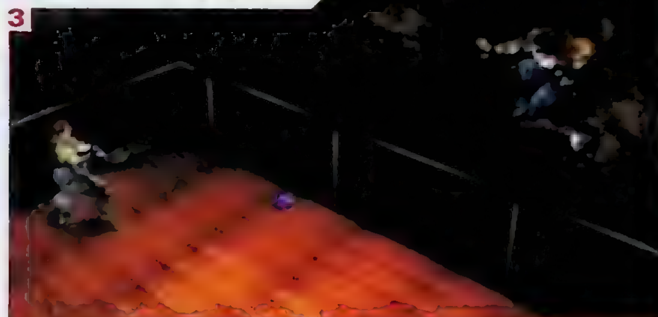


[1] Hissen åker nedåt medan du slåss. [2] Spik genom benet. Aj! Inte så snällt. [3] Det här är på ett tåg, som rör sig. [4] En olycksbådande bro, som givetvis skakar.

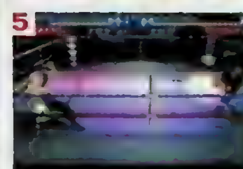
[1] Cloud är en av favoriterna. [2] Här är han igen, med sitt svärd. [3] Attack från långt håll – det fegaste av allt. [4] FMV intro. Det är mycket bra. [5] Den här arenan [Dome] är inte den bästa. [6] Rooftop-arenan är dock mycket bra.













dig. Låter det intressant? Det är det.

Olikt andra spel där man slåss en mot en som utspelar sig på en horisontell nivå kan du i *Ehrgeiz* springa vart du vill. Använd D-knappen eller din analoga joystick och spelaren springer i vald riktning. Det är inte långt ifrån det system som finns i *Double Dragon* och Cores *Fighting Force*.

Men om alla tryck på D-knappen skulle få dig att vända dig om skulle spelet bli en logistisk mardröm att spela. Men utvecklaren har insett detta och satt in en låsningsfunktion.

HUR ÖVERFÖR MAN TVÅDIMENSIONELLA KONTROLLER TILL EN TREDIMENSIONELL VÄRLD? *EHRGEIZ* HAR EN OTROLIGT INNOVATIV LÖSNING PÅ ETT PROBLEM SOM GÄCKAT SPELDESIGNERS I FLERA ÅR.

Välj standardpositionen med R1 och R2 och det förändrar ditt sätt att röra dig. Tryck in knappen och du slutar springa och går runt din motståndare istället.

Det här systemet låter kanske komplicerat, men det är det inte. Det är en otroligt innovativ lösning på det problem som gäckat speldesigners i flera år: hur överför man tvådimensionella kontroller till en tredimensionell värld?

Men trots sin progressivitet släpper inte *Ehrgeiz* sina rötter. Combos och specialslag är fortfarande lika viktiga och det är även balansen mellan dina och motståndarens kunskaper. Som av en tillfällighet finns kända karaktärer från Squares *Final Fantasy VII* med i spelet – Cloud, Sepiroth och Tifa. 





[1] Om den här killen vinner betyder det att han givit sin motståndare en »Schuwen«? [2] Är det här en förlovningsring? Nej då...







FÖRDELAR

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

NACKDELAR

- [illegible]
- [illegible]

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Idol Minds ■ SPELTYP: Racing

Rally Cross 2

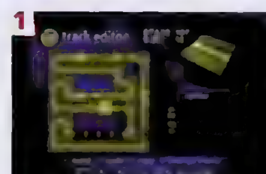
Spänn fast säkerhetsbältena: från ingenstans kommer ett spel som verkar vara snabbt, roligt och farligt att känna till. Mina damer och herrar, det är *Rally Cross 2*.

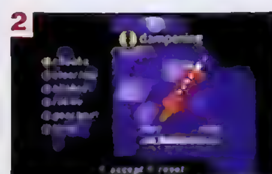
När originalspelet, *Rally Cross*, var på tapeten fick det hyfsade omdömen. Ofta tyckte man att spelet var svårt att komma in i, men desto roligare att spela när man väl gjort det. Men det var då. Nu över till uppföljaren.

Rally Cross 2 är en helt annan femma. Först och främst är det väldigt enkelt att komma in i. Innan man kört ett helt varv har man lärt sig hur spelet fungerar och börjar sladda, hoppa och köra in i motståndarna. Grafikmässigt är spelet långt ifrån det bästa man sett, men på något sätt börjar man efterhand uppskatta den något enkla grafiken. *Rally Cross 2* ser inte mycket ut för världen, men det har en utmärkt känsla. Den version vi har prövat är faktiskt ett av de roligaste, mest uppslukande och, på ett positivt sätt, mest utmanande racingspel vi någonsin stött på, med datorstyrda motståndare som är riktigt svåra att slå. Det går också tämligen hett till ute på banan, med bilar kraschandes och rullandes överallt, ungefär som en off road-version av *Destruction Derby 2*. Den känslan finns knappast som överträffar den när man knuffar en motståndare ur en kurva och ser honom snurra runt, hjälplös som en uppochnedvänd skalbagge.

Det finns en massa andra aptitretare här, såsom de tio bilarna (varav några lastbilar), de nio banorna, de tre svårighetsnivåerna (som avgör vilka bilar och banor som är tillgängliga för dig), en massa olika möjligheter att pula med din bil och, inte minst den bantillverkare som låter dig skapa enkla, men samtidigt väldigt roliga egna banor att tävla på.

Rally Cross 2 verkar vara så pass roligt att det är ett av våra överraskningstips för 1999 och det kan mycket väl vara ett botemedel mot den gravallvarliga inställning till racingunderhållning som präglar *Gran Turismo* och *Colin McRae*.

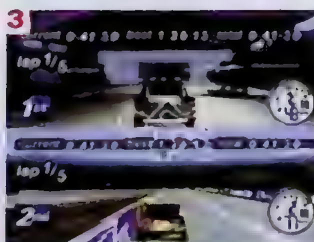




[1] I bantillverkaren kan du göra dina egna banor.
[2] Pilla lite på stötdämparen.













[1] Tjohoo! [2] Här väljer du bilen. Om du trodde nåt annat. [3] Dags att tvåla till din motståndare ordentligt. [4] Han flyger genom luften på ett graciöst – *aaaahh!* [5] Ett ögonblick...

PSM KORT SAGT

● **FÖRDELAR**
- Känns fräscht, roligt och nytt.
- Det finns några riktigt häftiga banor att gasa runt på.
- De datorstyrda motståndarna är en riktig utmaning.

● **NACKDELAR**
- Grafiken är inte så bra.
- Nä, fler nackdelar än så kan vi inte komma på just nu.

● **VÅRT STALLTIPS**

Ett ösigt racingspel som återför det genuint roliga med att tuta och köra på PlayStation. Vem behöver en växelspak att fibbla med!

UTGIVARE:	Ubi Soft	DISTRIBUTÖR:	Bonnier
UTVECKLARE:	Ubi Soft	SPELTYP:	Racing

RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX

1998 var inte precis något bra år för motorsport-simulatorer, så vi får hoppas att Ubi Soft kan rädda 1999 med lite stimulerande formel ett-simulerande.


1


2


3

[1] Flera olika vinklar finns att välja bland, inklusive "Titta! Jag sitter i bilen!" [2] Det här händer ofta. [3] Bilmodellerna är mycket bra.

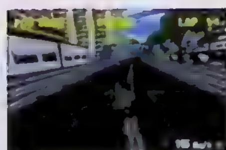
Spelindustrin påminner på ett sätt om formel ett-racing: framgången avgörs ibland av förmågan att utnyttja andras misstag. Fjolårets misslyckade *F1 '98* gjorde att många av den spelseriens vänner började leta efter motorsportspel på annat håll. Och så, bara några sekunder in på 1999, så avslöjar Ubi Soft planerna på *Racing Simulation 2 – Monaco Grand Prix*, som utlovar realistisk bilfysik, sofistikerad spelintelligens och felfri grafik. Livet är grymt för den som förlorar.

Grunderna i denna svåra genre sitter redan som de ska. Det finns spellägen som heter Arcade, Championship, Time Attack och Single Race, liksom en omfattande konstruktionssektion, där spelaren kan experimentera med sådant som kroppslängd, fenvinklar och bränsletankens storlek. Det finns dessutom 16 banor och 11 lag att välja mellan, alla baserade på verkliga motsvarigheter i verkliga livet, även om frånvaron av en licens från FIA (Fédération Internationale de l'Automobile) innebär att Damon Hill, Alessi och andra stora namn har ersatts av förlorare som Darin Mill och Juan Tesii, vilket är tråkigt.

Något som har större chans att vinna popularitet hos formel ett-puritaner är den totalt kompromisslösa styrningen. Varje kurva måste hanteras med den största respekt och ett beslutsamt taktiskt sinnelag, eftersom det tar tid att bromsa, och bilen vägrar helt enkelt att sladda fram. Det kommer att vara otroligt frustrerande för *Ridge Racer*-fanatiker som älskar att vispa runt med sina bilar som om banan vore en enda stor oljefläck. Även om *Monaco Grand Prix* ligger närmare riktig formel ett-körning, så är det vågat att ta bort ett så populärt inslag.

Tyvärr så är annat av det *Monaco Grand Prix* skryter med inte lika övertygande. Spelintelligensen är till exempel mindre märkvärdig än man vill få oss att tro. Datorstyrda bilar gör allt för att hålla kursen, även om det innebär att de skrapar emot spelarens bil – vilket inte är så värst realistiskt. Och även om grafiken mycket väl kan vara nästan felfri, så är miljöerna ofta grovhuggna och trista. Formel ett-banor är kanske inte värdens mest visuellt tilltalande platser, men en tredje generationens PlayStation-produkt kräver mer än fadda färger, tjatiga Megadrive-buskar och kloss-formade hus.

I slutändan, med alla realistiska regler, väderlekar och bilkonstruktioner, så har *Monaco Grand Prix* möjligen ändå tillräckligt mycket att erbjuda för att kunna locka tvångsmässiga spelare åter till formel ett-banan. Tiden får utvisa. 





Utseendet är ganska gammaldags – Ubi Soft hoppas kanske att förhärdade formel ett-fanatiker kommer att ha överseende med det.



FÖRDELAR

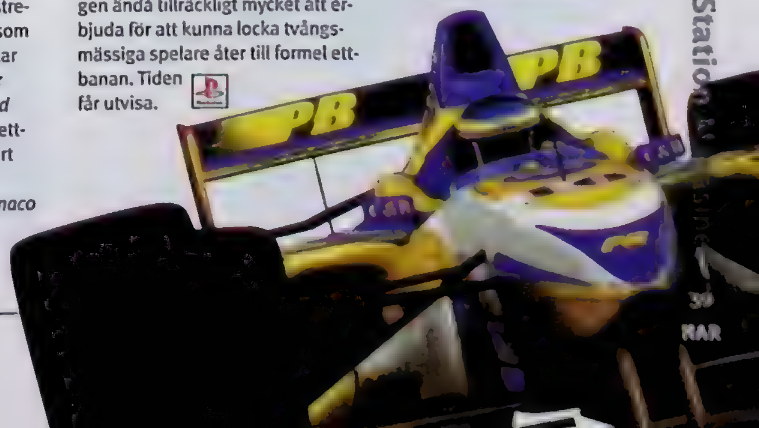
- Det hela garnityret med racing-alternativ borde räcka till för de mest kräsna av spelare.
- Ett läge för fyra spelare, med delad skärm eller länkkabel, är planerat.
- 3D-motorn är välgjord.

NACKDELAR

- Det visuella är ganska tråkigt och oinspirerat jämfört med det större överflöd som *F1* och *Gran Turismo* har att bjuda på.
- Frånvaron av licens från FIA kan avskräcka en del formel ett-puritaner, och den svåra styrtekniken stör förmodligen arkad-racing-vänner.

VÅRT STALLTIPS

En svår bedömning. Här finns potential, och en hel del arbete har lagts ner på att få grunderna så realistiska som möjligt. Men nu för tiden förväntar sig spelarna att racingspel ska vara både nytänkande och originella och *Monaco Grand Prix* varken säger eller gör någonting som skiljer det från den grå massan.



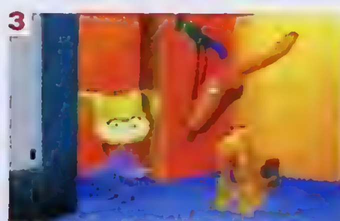
UTGIVARE:	THQ	DISTRIBUTÖR:	Funsoft
UTVECKLARE:	N-space	SPELTYP:	Äventyr



THQ presenterar sin första barnprogramssimulator: Vilse i pannkakan – the quest for Storpotäten. Nej, förlåt – *Rugrats: Search for Reptar*. Kaffe och Treo ingår inte.

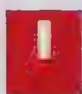






[1] En sådan här blöja hade aldrig Lara Croft. [2] Den illasinnade svanen anfaller. [3] Den ljuvliga Angelica med kompis.





I den tecknade TV-serien *Rugrats* förklarar Tommy Pickles och hans polare vardagliga situationer med ett barns logik. Nu har THQ rekryterat *Rugrats*gänget till ett arkad/äventyrsspel riktat till PlayStations yngre anhängare.

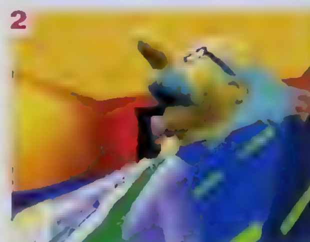
Flera bitar till Tommys Reptarpussel har försvunnit, vilket medför att polygonhuset måste genomsökas grundligt från källare till vind, samt att man måste spela några enkla spel-i-spelet. Det första intrycket är positivt, och spelet påminner om lite mer vuxna (nåja...) spel som *Croc* och *Spyro*, medan man fortfarande känner igen sig tack vare gästframträdande från flera av seriens vanligast förekommande figurer med originalröster.

Emellertid för de polygonala figurerna med sig att spelet inte riktigt känns som en tecknad film. Ett 2D-spel hade fångat seriens look på ett bättre sätt, även om det inte hade varit så innovativt.

Rugrats riktar sig förstås till unga spelare, och därför borde kontrollerna vara väldigt enkla, men på den punkten sätter spelet krokben för sig själv. Kameravinklarna är inkonsekventa och orsakar ofta förvirring, eftersom de snurrar runt som en berusad geting, och de alltför känsliga kontrollerna måste fixas till för att man ska kunna hantera alla krockar mellan småbarn och föremål.

Spelen-i-spelet och själva utforskandet lär tilltala småttingar, men bör de verkligen välja detta framför till exempel det snyggare *Croc*? *Rugrats* klumpiga kontroll drar ner helhetsintrycket – det verkar som om det, precis som Tommy Pickles, försöker springa innan det lärt sig gå. 





[1-2] Familjen Pickles vilar. Ser det här ut som TV-serien?

Brev

HUR PLAYSTATION KAN VISA FILMKLIPP, VARFÖR RONALDO INTE SYNS TILL I FIFA '99 OCH OM DET VERKLIGEN KOMMER NÅGON *RESIDENT EVIL*-FILM ÄR BARA NÅGRA AV DE FRÅGOR SOM VI FÖRSÖKER ATT BESVARA DEN HÄR MÅNADEN.

Tjenare PSM!
Först och främst vill jag tacka er för en bra tidning. Sedan har jag några frågor till er.
❶ Varför släpps inte *Bushido Blade 2* i Europa?
❷ Varför är Ronaldo inte med i *FIFA '99?*
❸ Kommer *Driver* att släppas i Sverige och i så fall när?
❹ Ni skriver att handkontrollen The Glove passar bra till racingspel, men det verkar lite galet. Hur svänger man med en sådan egentligen?
Albin Hasselström



Att styra med The Glove är inte så svårt som det verkar. Och detsamma gäller det utmärkta tillbehöret The Shoe, som du kan läsa mer om på sidan 10

❶ Sony ansåg att det inte fanns någon marknad för spelet här i väst, och tyvärr fanns det ingen annan distributör som ville förbarma sig över Squares titel. Men som vi skrev på förra månadens Loading-sidor planerar Square att öppna ett Europakontor för att själva se över sin distribution, och det ökar chanserna för att *Bushido Blade 2* och många andra Square-spel äntligen släpps i Sverige.
❷ Därför att Electronic Arts *FIFA*-licens tyvärr inte täckte det mycket dyra spelarnamnet.
❸ *Driver* kommer inom kort att säljas i svenska spelbutiker, och recensionen kan du läsa redan i nästa nummer av Svenska PlayStation Magasinet.
❹ Det är inte så svårt som det kanske verkar. Man vickar helt enkelt handen åt sidorna för att svänga, och ett reglage i handsken känner noggrannt av hur mycket handen rör sig.

Hej.
Efter att för andra gången försökt vara med i era telefontävlingar (senast i nr 1/99) och ej lyckats slutföra tävlingen på grund av att samtalet bryts undrar jag om det ska behöva vara på det viset.
Efter 4-5 försök och ca. 20 kr bortkastade på dessa samtal anser jag att tävlingarna kanske bara är till för att tjäna pengar. Är det så?
OBS! Jag har ton-valstelefon.
Kim Bandicot

Vi har under lång tid haft stora problem med uppdateringen av våra telefontävlingar, vilket har resulterat i att dina och många andras samtal har brutits.
Våra tävlingar är till för nöjes skull, inte för att lura våra läsare på pengar. Därför kan vi nu med gladje berätta att uppdateringarna äntligen fungerar som de ska, så du ska inte behöva vara med om några fler brutna samtal. Vi beklagar det intraffade och hoppas att du fortfarande vill vara med och tävla!

Hej.
Tack för en bra tidning. Och nu lite frågor.
❶ Kommer *Broken Sword 3* att komma ut till PlayStation och i så fall när?
❷ Kommer *Destruction Derby 3* att komma ut till PlayStation?
Peter Hellman

❶ Vi har inte hört någonting om en uppföljare till *Broken Sword 2*.
❷ Eftersom utvecklaren Reflections inte längre samarbetar med Psygnosis, som släppte de första två spelen, är det inte säkert att det blir något *Destruction Derby 3* alls. Däremot har Reflections knåpat ihop något ännu mer intressant, som du kan läsa mer om på sidan 26.

Tjena PSM!
❶ Varför släpps inte *Parasite Eve* i Europa?
❷ Vilket är det bästa spelet av *Parasite Eve* och *Metal Gear Solid?*
❸ Ni skrev att *Silent Hill* skulle vara spelbart i nr. 13, men det blev en film istället. Jag kräver en förklaring.
Solid Aya

❶ Detta är ytterligare ett resultat av att Sony själva inte ville släppa vissa Square-titlar här i väst. Se ovan för vidare förklaring.
❷ *Parasite Eve* är ett mycket välgjort spel, men *Metal Gear Solid* är ett sant masterverk.
❸ Vi beklagar att du blev lurad. Det var vi som helt enkelt skrev fel.

Hej PSM!
Jag har två frågor som det tycks vara omöjligt att få svar på. Hoppas ni kan hjälpa mig, och svara gärna så noggrannt som möjligt.
❶ Hur kan det finnas riktiga verkliga filmklipp med t.ex. Spice Girls i *Spice World*-videon på Demo 1 (följde med konsolen när jag köpte den) när det bara är 32 bitar?
❷ I bland annat *Tekken 3* finns det en video med väldigt mjuk grafik. Om videon är så "mjuk" och snygg, varför kan inte spelet vara det? OBS! Det gäller inte bara *Tekken 3* utan andra spel också.
G.L.

❶ Därför att filmerna komprimeras för att passa PlayStation-formatet. Trots att det bara rör sig om 32-bitsgrafik blir resultatet ganska snyggt. Rent teoretiskt skulle samma videoklipp kunna visas upp med 16-bitsgrafik, men det skulle inte bli lika snyggt.
❷ De "mjuka" videosekvenser du talar om är förproducerade filmer som komprimerats i förväg för att processorn ska orka spela upp dem. Den övriga spelgrafiken måste beräknas i realtid, och kräver därför mer processorkraft av konsolen. Alltså är grafikmöjligheterna mycket större i videosekvenser som inte kan påverkas av spelaren.

Hallå!
❶ Vet ni hur det blir med den där *Resident Evil*-filmen, kommer den till Sverige? Om den nu gör det, kommer den ut på bio eller video då?
❷ Är *Clock Tower* något att ha?
❸ Kommer *Brave Fencer Musashiden* till Europa?
❹ Kan man använda Namcos pistol till alla spel?
Solidlinus

❶ Om *Resident Evil*-filmen över huvud taget letar sig till våra breddgrader lär det bara ske i form av dyra, importerade videokassetter. Tyvärr.
❷ *Clock Tower* är ett hyfsat skräckäventyr, men inte i klass med *Resident Evil*-serien.
❸ Nej.
❹ Ja. Åtminstone till alla PlayStation-spel som är gjorda för ljuspistol.



Joe Romeros Resident Evil-film är nog lite för magstark för den svenska biopubliken. Men samtidigt... vem skulle inte vilja sjunka ned i en biostol och fästa blicken på en smaskig G-Typeboss?

Hej PSM!
❶ Kommer det att komma något *Tomb Raider 4*, och i så fall till vilken konsol?
❷ Kommer det något *Cool Boarders 4?*
Anonym

Hittills har inget sagts om dessa två titlar, men med tanke på försäljningssiffrorna vore det nästan otankbart att inte Sony försöker få fram båda två till antingen PlayStation eller någon eventuellt kommande konsol...

Tjena!
❶ Jag tycker att ni gör den bästa speltidningen, men mina kompisar tycker tvärtom. Så, vilken är egentligen den hetaste speltidningen i Sverige?
❷ I de första numren av PlayStation Magasinet hade ni sex olika kategorier i era betyg. Varför bytte ni ned till tre kategorier?
Jonas E

❶ Vi på redaktionen rodnar och tackar för berom. Du kan ju själv gissa vad vi anser i den frågan...
❷ Vi tyckte helt enkelt att det var onödigt med hela sex kategorier. Nu för tiden försöker vi precisera oss i själva texten istället.

Tjenixen!
Först vill jag tacka er för en superbra tidning. Jag har några frågor.
❶ Är *Bomberman World* roligt?
❷ Finns det mer än ett *Bomberman*-spel till PlayStation?
❸ Kan man välja mellan olika karaktärer i *Bomberman World?*
❹ Vilket spel bör jag välja av *Bomberman World* och *V-Ball?*
Rirre

❶ *Bomberman World* är jätteroligt.
❷ Nej. Tyvärr har Hudson inte varit så aktiva på den fronten.
❸ Jajamensan. Det finns hela åtta olika bombarman att spela med.
❹ Dessa två spel skiljer sig totalt i karaktär, men i rent underhållningsvärde och kvalitetsbetyg är *Bomberman World* den starkare titeln.



3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

SPE

www.spelia.se

	nytt	beg.	M köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	200	75
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agila Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	350	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C.H.Superbike Champ	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	99		25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	99		25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	99		25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99		25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 2	449	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	300	125
Deathtrap Dungeon	449	250	100
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	200	75
Driver	449	400	175
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	99		25
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	200	75
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
Grand Theft London	449	400	175
Grandstream Saga	399	350	150
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Hugo	399	350	150
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99		25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kensei	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet I Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	449	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	400	175
Knockout Kings '99	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	150	50
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	400	175
Nagano W Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99		25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	399	350	150
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	50	25
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	200	75
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	
100Philosoma	299	100	25
Pitball	99		25
Pitfall 3D	299	200	75
Player Manager	449	400	175

Hugo — 399:- PlayStation

NHL FaceOff 99 — 399:- PlayStation

GRANDTHEFTAUTO — GTA — 449:- PlayStation

PlayStation

1195:-*

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

*Priset gäller vid köp av ett valfritt nytt eller beg. spel ur SPELIAS sortiment

TILLBEHÖR

	nytt	beg.	M köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	699	450	150
Arkad Joystick (Namco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AV adapter	199	150	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort, 720 block	699	600	200
Multitap för 4 spelare	349	250	100
Mus	299	200	50
Mus, orginal	349	250	50
Pad Barracuda, analog	299	200	60
PAL Booster, 2-konvert	349	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Scartkloss	49	[illegible]	[illegible]
The Glove	649	[illegible]	[illegible]
Väska, mjuk	149	[illegible]	[illegible]
X-plorer	349	[illegible]	[illegible]

VI HAR ÄVEN:

Dreamcast. Nintendo. DVD Video. PC. Sega. Super Nintendo.

www.spelia.se

	måndag-fredag	lördag	
Postorder Butik	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax		dygnet runt	08/150 700

LIA



	nytt/ beg.	Vi köper	
Player Manager ´99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po´Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus 3	449	400	175
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poy! Poy!	499	300	125
Poy! Poy! 2	449	400	175
Premier Manager ´98	399	350	150
Premier Manager ´99	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150



Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	350	150
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25



	nytt/ beg.	Vi köper	
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	174
R-Types Collection	479	400	175
Rugrats	449	400	175
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer ´98	299	250	100
Soccer ´97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	150	50
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100

	nytt/ beg.	Vi köper	
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Streetfighter Coll 2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker ´96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99		25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods ´99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	100	25
Time Crisis + pistol	599	500	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin´	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA ´96	349	50	25
Total NBA ´97	449	100	25
Total NBA ´98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175

	nytt/ beg.	Vi köper	
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. ´97	449	400	175
VR Sports Baseb. ´99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	449	400	175
Wayne Gretzky H. ´98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Wing Over 2	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup ´98	299	250	100
World L. Soccer ´98	299	250	100
World L. Soccer ´99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	399	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175



Metal Gear Solid Preemiumpack

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

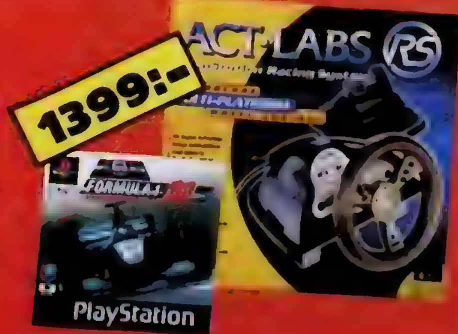
VÅR ADRESS ÄR: SPELIA
BOX 19020
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in till oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Mag. eller t.om 20 April 1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfe

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper : 600:- Vi Säljer : 900:-



Actlabs Ratt + Formula 1 ´98

Vallhallavägen 36
Tekniska Högskolan

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

Produkt:	Pris:	Reservtitel:	Pris:
1. ______	______	______	______
2. ______	______	______	______
3. ______	______	______	______
4. ______	______	______	______
5. ______	______	______	______

Namn. ______
Adress. ______
Postnr. ______ Postadress: ______
Tel: ______ Målsmans sign>16år ______

Frankeras ej
SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

TÄVLA OM FEM SOUL REAVER-SPEL

Det finns inga skjutvapen i Soul Reaver. Kulor biter som bekant inte på vampyrer. Solljus, kors och träpålar är mer användbara stridsmedel. Ett vanligt naturpreparat mot förkylning är också effektivt i din kamp mot de onda. Vilket?

1 – Vitlök
2 – Echinacea Purpurea
3 – Ginseng

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 – 110 50 (4:55 kr/min)

Svarar du rätt får du då ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

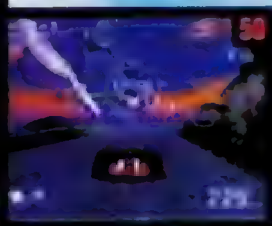
Samtalet kostar 4:55kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08-587 191 00.

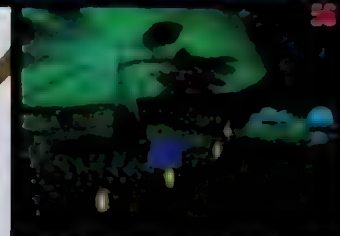
BETYGSSKALAN			
10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.	4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.	3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.	2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
7	Ett bra spel, som ändå inte når den där helt klockrena succén.	1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.	0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.		

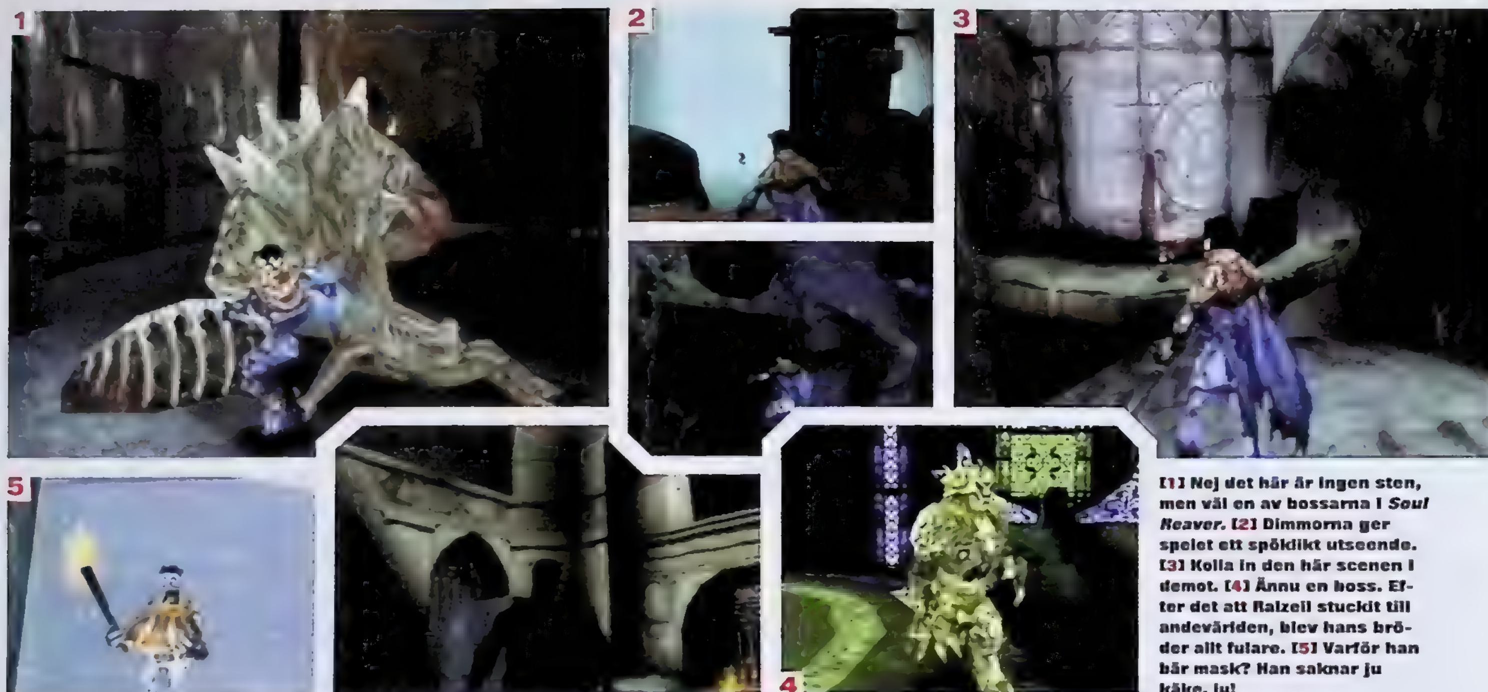
SpelTest

RECENSIONER









[1] Nej det här är ingen sten, men väl en av bossarna i *Soul Reaver.* [2] Dimmorna ger spelet ett spökligt utseende. [3] Kolla in den här scenen i demot. [4] Ännu en boss. Efter det att Ralzeil stuckit till andevärlden, blev hans bröder allt fulare. [5] Varför han bär mask? Han saknar ju käke, ju!

Legacy Of Kain
Soul Reaver

Föreställ dig att Lara klätt sig som en dödsmetallare. Och varit en vampyr. Välkommen till *Goth Raider...*

Jaha, så det här är *Tomb Raider* med vampyrer? Tja, jo, det ar det, men samtidigt – inte alls. Jämforelsen är ofrånkomlig tack vare spelets enorma storlek och dess tredjepersons-rumpspanarperspektiv, men det är väl allt. Efter *Tomb Raiders* vapen plus knapp plus dorr-formel kommer *Soul Reaver* studsande som en glad lax. Gör dig beredd på att vidga dina sinnen.

Det här har *Tomb Raider 3*, fast med foljande forandringar:

För det första – Det här är inte ännu en uppfoljare. Okej, det fanns ett tidigare spel från Crystal Dynamics som hette *Legacy of Kain* som snurrade i PlayStations for lite mer än ett år sedan, men det var ett klumpigt RPG-spel som nästan såg ut att vara 16-bitars, sett ur fågelperspektiv modell *Alundra*. *Soul Reaver* går inte att jamfora.

För det andra – Har finns inga nivåer. Istallet for att ta sig från borjan till slut av olika delar av spelvärlden, är Soul Reaver en enda stor oavbruten värld. Om du borjar springa osterut, så springer du fortfarande en

> *SOUL REAVERS* VÄRLD EXISTERAR PÅ TVÅ PLAN: PÅ DET MATERIELLA PLANET OCH PÅ DET ONDSKEFULLA FANTOMPLANET...

halvtimme senare, förutsatt att du hittar de föremål som behövs och att vägen inte spärras av berg eller avgrunder. Spelet klarar av att göra detta genom att ladda nästa scen innan man hunnit dit. Men detta är överflodigt vetande. Allt du behöver känna till, är att *Soul Reaver* flyter bättre än de flesta andra spel, och att de enda avbrotten är för några videosekvenser som använder den sällsynt kraftiga spelmotorn för att föra den helvetiskt ondskefulla berättelsen vidare.

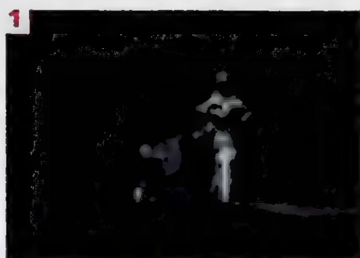
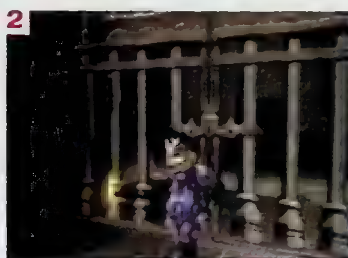
För det tredje – Din karaktär är inte en tjej. Inte en kille heller, för den delen. Spelets hjälte, Ralzeil, var en av fem kaptener som styrde världen tillsammans med det forsta spelets antihjälte Kain. Men Ralzeil blev inte så populär i ganget efter att ha vågat låta ett par vingar växa ut, och har därför förvisats till en kuslig spökvärld. Där ger Den Gamle Guden Ralzeil chansen att återvända till verkligheten och söka hämnd. Tråkigt nog har evigheter forflutit och när Ralzeil återvänder upptäcker han







■ UTGIVARE:	Eidos Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Crystal Dynamics	■ SPELTYP:	3D-action/-äventyr

[1] En något vattnig boss. [2] Kläm dig mellan gallren.

SOUL REAVER ÄR SOM EN GIGANTISK, UTOMJORDISK LEKPLATS FULL AV BESTAR OCH OVERKLIGA SAKER.

att den tidigare så dekadenta vampyrvärlden Nosgoth nu är en skövlad plats. Vad har hänt? Var är Kain och de andra kaptenerna? Och vad vill egentligen Den Gamle Guden? Hmm...

För det fjärde – Du kan inte dö. *Soul Reavers* värld existerar på två plan: **på det materiella planet (som verkliga livet) och på fantomplanet (ett ondskefullt alternativuniversum som är ungefär som det materiella, fast mer skruvad och sinnesvrickad).** Ralzeil, som när allt kommer omkring är död som en strypt sill, är en varelse från fantomvärlden. Därför sugs hans energi långsamt ur honom i den materiella världen. För att kunna stanna kvar i verkligheten måste han slåss mot, och döda, onda varelser och suga ut deras själar för att öka på sin energi. När han tar stryk i strider eller krossas eller något liknande, transporteras han till fantomvärlden och dyker upp på samma ställe där han dog. Där kan han leva vidare som spöke tillsammans med andra andar och till en viss del fortsätta med sitt sokande.

Men för att kunna fullfölja äventyret krävs att du tar Ralzeil till en port som zappar honom tillbaka till den materiella världen. Alternativt kan du hoppa tillbaka till verkligheten när du vill, om du har hittat rätt trollformel, eller »glyph«, och energimätaren står på topp.

Här finns några briljanta effekter tack vare planskiftargrejen. Till att börja med ser de två planen ganska olika ut, fantomplanet är bokstavligt talat skruvat och mörkare än det materiella. Och istället för att bara tona ner bilden till svart och byta plan, ser vi förvandlingen av miljöerna i realtid. Stora byggnader böjer sig och missfärgas, tidigare oöverkomliga avgrunder förses med klippavsatser, och den materiella världens vatten förvandlas till grön spokgas.

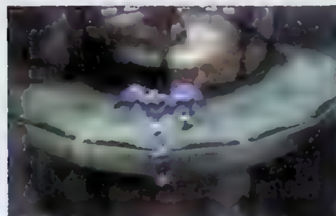
Dessutom står tiden still på fantomplanet, vilket innebär att man, om man har knuffat undan en stor sten från en klippa på det materiella planet, kan upptacka att man befinner sig mitt ute i fria luften och trampar, om man byter plan.

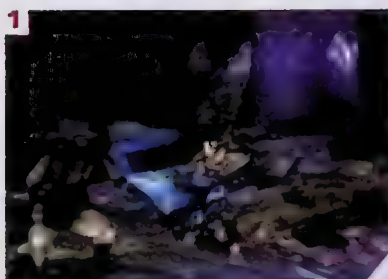
Genom hela spelet kan man experimentera, leka, och se vad som händer. *Soul Reaver* är som en gigantisk, utomjordisk lekplats full av bestar och overkliga saker. **Dess fantasifulla och märkliga miljö är främst en ursäkt för att på ett och samma ställe kunna stoppa in alla konstiga idéer spelmakarna gått och närt i flera år.** Resultatet är ett spel som inte liknar något annat.

För det femte – Det finns inga vapen i *Soul Reaver*. Okej, det finns ett. Det maktiga Soul Reaver-svardet figurerar på nytt, och den här gången kan det förstarkas på olika sätt genom att svingas i vatten, eld, sten, ▶

I BEGYNNELSEN...

Soul Reaver **är förvisso baserat på det bästsäljande (men fula)** ***Legacy of Kain: Blood Omen*****, men är ändå ett helt nytt spel.** ***Soul Reaver*** **utgår från att de som spelade** ***Blood Omen*** **valde dess ondskefulla slut, där spelets stjärna Kain sattes att styra över Nosgoth. Det verkar som om saker och ting blivit allt ondskefullare sedan dess... Tänk om alla spels grafik förbättrades så här mycket till uppföljaren. Fast med tanke på att** ***Blood Omen*** **var så förbannat fult, lär det inte ha varit svårt att förbättra.**



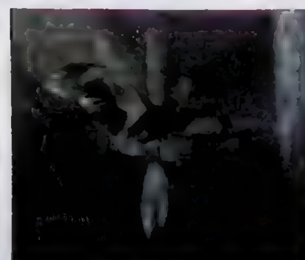



[1] Nu är det dunkardags! [2] Vår rättrådige hjälte. [3] När ska man välja en glyph. [4] Öh... Kan vi inte tala ut om saken istället?

FANTOMVÄRLD OCH MATERIELL

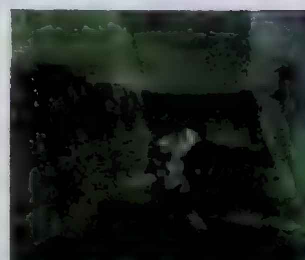
Det här är bokstavligt talat en värld i två delar, men det materiella- och fantomplanet är inte bara en ursäkt för att återanvända miljöerna och dubbla spelets storlek. Efterhand som man blir skickligare börjar man fundera på märkliga ställen man varit på tidigare. Kanske går det att klättra uppför den där hala klippan nu, eller simma över den gasfyllda avgrunden?

MATERIAL

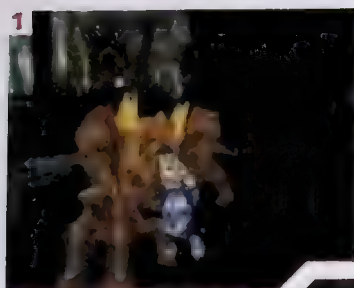



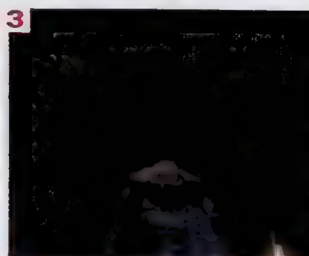
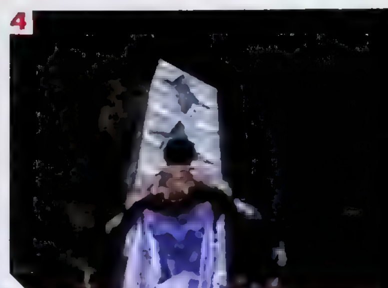
Den materiella världen: Byggnader är raka och vattnet är vått.

SPECTRAL

Fantomvärlden: Byggnader är skeva och vattnet är grön gas.



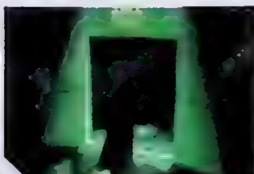






[1] Allt som har ansikten på knogarna måste vara farligt. [2] Här lär det bli röj. [3] Spelets byggnader designades av en före detta arkitekt. [4] Den här märkliga strukturen är viktig – den betyder någonting. [5] Jag ser ljuset, Jonatan! Är det Nangijala? [6] Nåja – de har kanske inte upptäckt dig... [7] För sent.

WARP-PORTAR

Förutom portarna mellan de två planen, kan man även förflytta sig mellan olika platser i spelet via warp-portar. När en ny port [stora ringar som i "Stargate"] hittas, läggs den till en warparena och man kan välja att hoppa ut där när man hoppar in i en annan ring. En smart grej, eftersom man enkelt kan hoppa tillbaka och försöka överkomma ett gammalt hinder med sina nytillkomna förmågor.

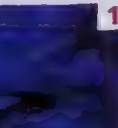
Trots att man kan spara var som helst, börjar man alltid vid start, och använder en warp-port för att ta sig dit man var.

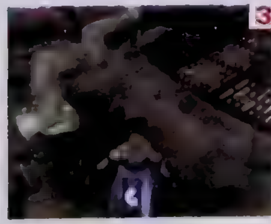
solljus, ljud eller diverse andar utspridda över spelet. Det upphottade svardet kan skjuta iväg eldklot och kraftfalt vilket gör att man kan slå ut fiender på avstånd. Dessutom bekampas vissa skurkar, främst de andra groteskt deformerade kaptenerna (det vill säga, Ralzeils broder), bäst med hjälp av soul reavern. Andra bestar kan man roja undan genom att slänga dem i vatten eller utsätta dem för solljus (de är ju vampyrer). Sätten att ha ihjäl folk på är nästan obegränsade.

Istället för att ha ett förråd med vapen och annat, som fallet är i andra spel, använder Ralzeil saker som spjut och facklor som ligger på marken nära hans fiender. Det bästa av allt är att dessa saker kan kastas iväg (spjuten är hjälpta av styrfenor i bakre änden) mot fiender på avstånd, och att de kan återanvändas. Under spelets gång blir man allt skickligare på att hitta dessa vapen. Vid strider siktar Ralzeil automatiskt på den fiende som är närmast honom, och själva fajtandet är förvisso enkelt – det finns bara en enda attackknapp som utdelar diverse slag och ytterligare en knapp för ett speciellt "finishing move" – men har mer kött på benen än Laras autopilotstyrda eldstrider. Efter att ha utplånat hälften av alla fienderna i *Tomb Raider 3* utan att ha sett dem ordentligt, känns närstriderna i *Soul Reaver* betydligt mer spännande.

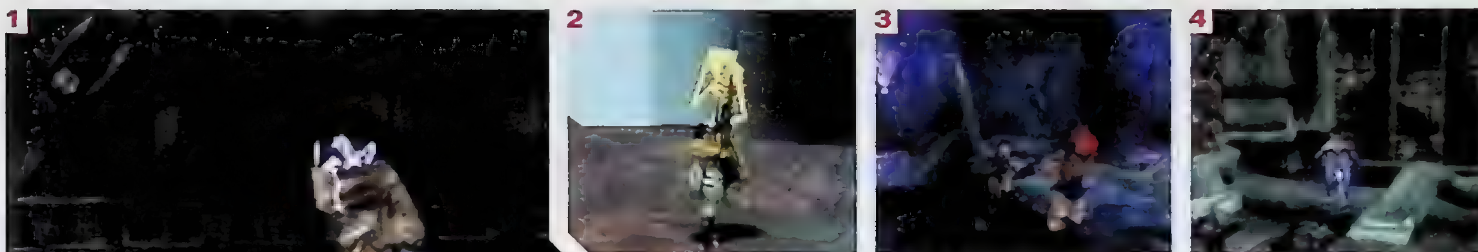
För det sjätte – Det är inte speciellt komplicerat. *Soul Reavers* vidsträckta, öppna värld bjuder förvisso

MOTSTÅNDARE DYKER UPP TVÅ, TRE I TAGET, VILKET GÖR STRIDERNA KUL MEN INTE ALLTFÖR FRENETISKA.






[1] Fantomvärlden är ett kusligt men färgglatt ställe. [2] Genom att hålla R1 intryckt låses man på sin närmaste motståndare. [3] Ett av de stora, mekaniska pusslen. [4] Ralzeil kan krypa och hoppa och klibba fast på väggar som en fluga.





[1] Möjligheten att styra kameran innebär att man kan få till bra närbilder. [2] Där fick du! [3] Smaka på den, din bastard! [4] Kusligt och organiskt.

EFTER ATT DU HAR SLITIT DITT HÅR OCH DÄNGT HANDKONTROLLEN I VÄGGEN PÅ GRUND AV DE GRYMMA PUSSLEN I *TOMB RAIDER 3*, KÄNNS DET NÅGOT ENKLARE TRIXANDET I *SOUL REAVER* SOM EN FRISK FLÄKT.

emellanåt på gigantiska arenor, men spelet är mycket rakare än *Tomb Raiders* totala frihet. Gångar leder ofta till rum från vilka det bara finns ett par utgångar. Jämfört med *Tomb Raiders* flera våningar och flera knappar känns *Soul Reaver* antingen alltför strömlinjeformat eller uppfriskande förenklat beroende på om du någon gång sprungit runt i *Tomb Raider* i flera dagar och undrat vad i hela friden du ska göra för att komma vidare.

Efter att ha slitit sitt hår och dängt handkontrollen i väggen på grund av de grymma pusslen i *Tomb Raider 3*, känns det något enklare trixandet i *Soul Reaver* som en frisk fläkt.

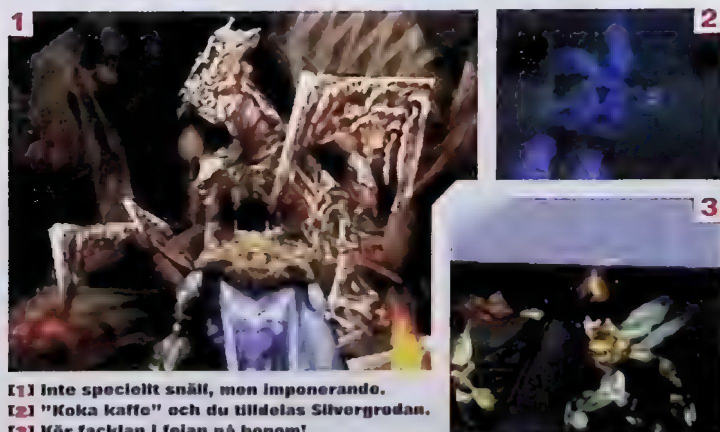
Nu måste man förstås påpeka att *Soul Reaver* nära-på sumpar allt tack vare sina ganska usla kameravinklar. Snurra runt och spring mot ett monster, och kameran glider bakåt och visar enbart dig, och du har ingen aning om vad du springer mot. Detta innebar att man styr kameravinklarna med axelknapparna ungefär lika mycket som man styr Ralzeil.

Dessutom finns här inte, som i *Tomb Raider*, horder av vargar och vakter. Motståndare kommer två och två, ibland tre, vilket innebär att striderna är kul men sällan alltför frenetiska.

Och så till frågan ni alla väntat på: är *Soul Reaver* bättre än *Tomb Raider 3*? Tja, striden är jämn, men *Tomb Raider 3* måste vinna, på grund av dess enorma storlek och fantastiska nivådesign.

Om du aldrig har spelat något av spelen, välj *Tomb Raider 3* i första hand. Det har grunderna som det skruvade och vilda *Soul Reaver* bygger på. *Soul Reaver* är uppenbart en alternativ *Tomb Raider* och ändrar på alla klassiska inslag, men lyckas mirakulöst nog vara lika spelbart och – det här måste vi säga – ännu snyggare.

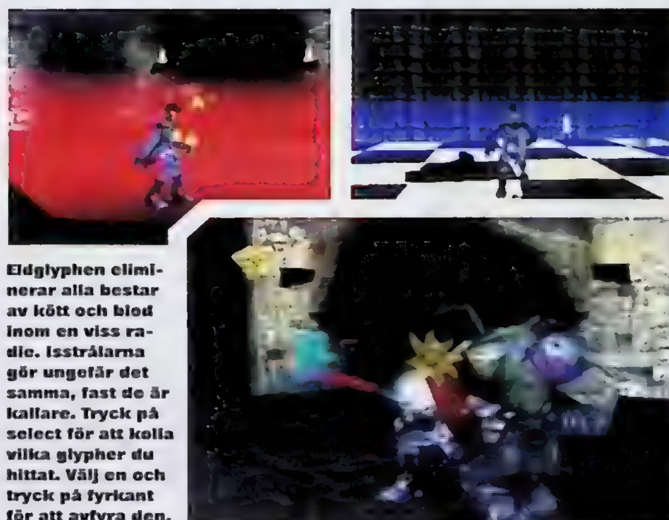
Och om du är trött på *Tomb Raider*? Spela *Soul Reaver*.



[1] Inte speciellt snäll, men imponerande.
[2] "Koka kaffe" och du tilldelas Silvergrodan.
[3] Kör facklan i fejan på honom!

GLYPHER

En viktig del av *Soul Reaver* är de sju olika trollformlerna (här kallade glypher) som kan hittas genom hela spelet. De finns på varsitt glyphaltare, som finns gömda överallt i Nosgoth. Glypherna fungerar som "smart-bomb"-attacker som rensar hela skärmen på motståndare, men de laddas med glyphpoäng som måste samlas och lagras.



Eldglyphen eliminerar alla bestar av kött och blod inom en viss radie. Isstrålarna gör ungefär det samma, fast de är kallare. Tryck på select för att kolla vilka glypher du hittat. Välj en och tryck på fyrkant för att avfyra den.

Alternativen:

Tomb Raider	10/10	PSM13
Soul Reaver	9/10	PSM15

Svenska PlayStation-Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Sprängfyllt med häpnadsväckande miljöer	10
SPELBARHET:	En helt ny *Tomb Raider*-inspirerad upplevelse	9
HÅLLBARHET:	Nosgoth är stort, men Laras värld är större	8

Lara är fortfarande 3D-äventyrens drottning, men *Soul Reavers* läckra grafik, innovativa spelande och struktur gör det till en god tvåa.

9 AV 10

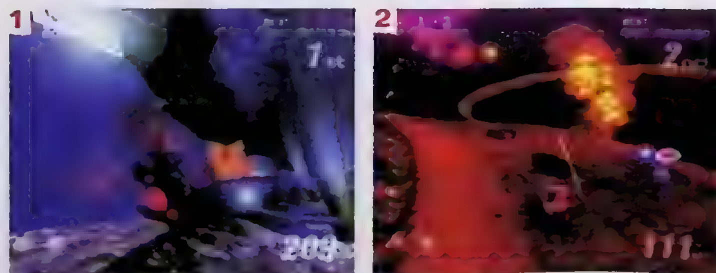

[1-5] Explosioner, hopp, missiler, tidshopp. Det här är inget vanligt bilspel, det är kaos med hjul i 300 km i timmen.

Rollcage

Det är snabbt, det är roligt... det är faktiskt det mest intressanta som kommit från Warwickshire sedan William Shakespeare. Vi talar om ATD:s nya spel *Rollcage*.

Du vet betyget. PSM har dreglat över det här spelet sedan vi fick demon förra året. Det skall erkännas att *F1 '98* var lite tråkigt, men när Psygnosis sätter sitt namn på något vet du att det blir något extra. För de som missade specialen i PSM13 kanske det behövs en liten kort genomgång. *Rollcage* är som *Wipeout* fast du kör bil – ett racingspel i framtidsmiljö där de tävlande plockar upp power-ups och skjuter glatt ned varandra. Som med alla roliga bilspel är det lätt att komma igång. Först väljer du vilken sorts spel du vill spela: liga, två spelare, träning eller tidsrace. Sedan väljer du en av sex bilar, som alla har speciella fördelar (som alla liknar de där radiostyrda bilarna du kan lägga på taket, men ändå fortsatta att köra med). Och sedan är det bara att köra.

Och vilken körning. Spelar du ensam skall du ta dig igenom elva banor, delade i tre ligor – Gemini, Scorpio och Taurus. De som spelat


[1] Nu kommer lunchen upp för nu snurrar det. [2] Det är lätt att missa de filmiska ljuseffekter när du susar förbi alla explosioner.

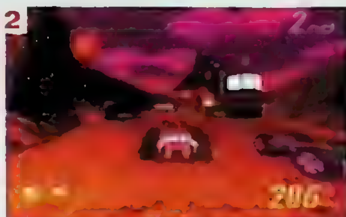
Wipeout kommer att känna igen sig: kemikaliefärgade horisonter med orange och rött som bryter mot mörkret, skyskrapor i horisonten och industrikomplex omger banan.

Action är ett beskrivande ord. *Rollcage* är en snabb, våldsam och explosiv upplevelse. En erotisk kabaré av otrolig hastighet, fantastiska bilkrascher och chockande explosioner som aldrig tar slut. Ibland blir omgivningen mindre detaljrik beroende på hastigheten i spelet, men vi tycker att det är ett juste byte. Att spela





■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Attention To Detail ■ SPELTYP: Racing


[1] Ljus i dimman används ibland och blir en snygg effekt. [2] Lila himmel på natten, fåraherdar undrande. [3] Komma före klungan är viktigt vid starten.

ensam är en upplevelse, som kan göra dig galen och beroende, där en sekund kan betyda skillnaden mellan att ligga först och sist. Att spela två stycken betyder ännu mer av ovanstående, men också så mycket mer: en vild och elak kamp som kan förstöra en livslång vänskap på ett par timmar.

Men nog med superlativen, låt oss analysera. När det gäller kontrollen är liknelsen med den radiostyrda bilen tidigare inte långt ifrån sanningen – snabbt och löst är en suggestiv, men träffande, beskrivning. Trots att alla sex bilar har olika acceleration, hastighet och väggrepp så vänder alla på en femöring och kommer att få dig snurra som en snurrande sak om du inte är skicklig nog. Den instabilitet är både på gott och ont. Å ena sidan är det roligt att se sin bil åka in i ett hinder, flyga upp i luften för att sedan kraschlanda och fortsätta tävla. Å andra sidan kan det vara **fruktansvärt frustrerande när en liten sväng skickar in dig i en bergvägg, som kräver flera sekunders arbete att komma ifrån.** Alla som blir lite arga när de möter orealistisk fysik i spel kanske skall ta några Valium innan de trycker på startknappen.



Och givetvis blir det inte mer realistiskt när man ser vilka power-ups det finns i *Rollcage*. ATD har verkligen inspirerats av rätt saker. De målsökande missilerna och skölden har de tagit direkt ifrån *Wipeout*, medan turbon, platsbytarna, ledarmissilen, bonusbanorna och hemliga vägar som dyker upp i spelet har vi sett förut i (sch!) Nintendo-spel.

Men ATD har lagt till några fräscha idéer i grytan. Att kunna skjuta sönder omgivningen så att regnar sten över banan är en bra idé som för en gångs skull använder sig av omgivningen. Sedan finns det platsbytare, som gör att du byter plats med föraren framför dig – ytterligare en sak som kommer att framkalla ilska hos dina vänner. På de flesta tunnlar

ANVÄNDA VAPEN

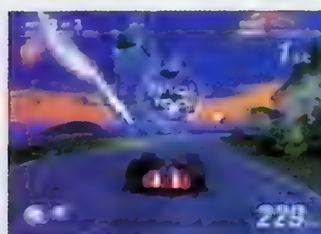
Att veta vilken sak som gör vad är ett måste i *Rollcage*. Här är några exempel på vad du måste veta.



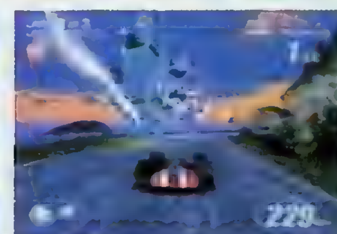
Skölden skyddar dig ifrån de andra skjutande och fallande byggnader.



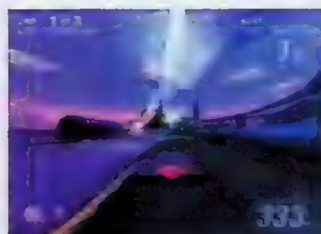
Använd en platsbytare för att byta plats med bilen framför.



Med Icesheet skjuter du is som får motståndaren att slira och sladda.



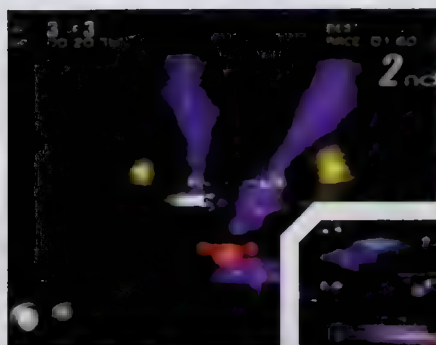
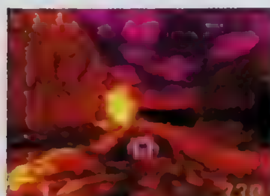
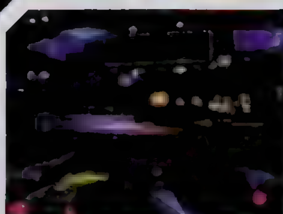
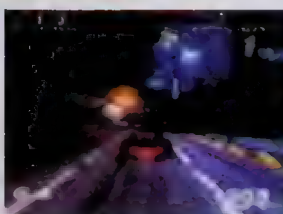
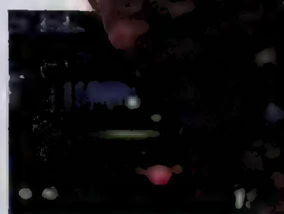
Ledarmissilen åker framåt och träffar den som leder loppet.



Målsökande missiler skjuter sönder byggnader. Mycket stökigt...



Berrmissilen borrar in sig i bilen framför dig.

Mörkret är närvarande på många av banorna vilket gör ljuseffekterna nödvändiga.

Rollcage

ROLLCAGE ÄR EN SNABB, VÅLDSAM OCH EXPLOSIV UPPLEVELSE. EN EROTISK KABARÉ AV OTROLIG HASTIGHET SOM ALDRIG TAR SLUT

och i dalgångarna kan du köra upp på väggarna eller uppe i taket om du vill. Det är bland annat på grund av den här funktionen som du har störtbågar i din bil, men den ger också lite extra spänning i tävlingen.

Det verkar som om, trots den tid det tar att få kontroll över sin bil efter en krasch, *Rollcage* har speltestats till bristningsgränsen. Det är de små detaljerna som gör det. Till exempel **tål skölden ett visst antal träffar. Den är inte tidsbegränsad, vilket innebär att den inte går att slösa bort.** Tillverkarna har också satt ut farthinder i taket och på väggarna och uppmanar spelarna att testa att köra där och kanske förlora flera positioner på en gång.

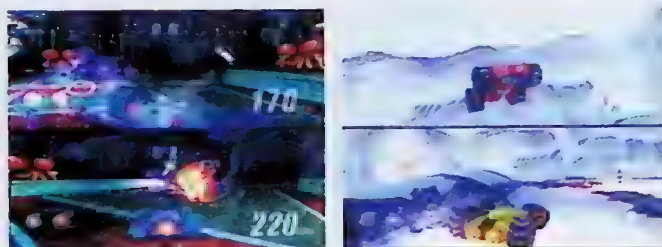
Till sist, letar du efter ett bilspel som försöker kombinera realistisk kontroll med science-fiction-känlsa bör du pröva *Wipeout*. *Rollcage*, även om den bevisligen inspirerats av Psygnosis klassiker, har mycket mer gemensamt med spel som *Micro Machines*, *Circuit Breaker* och *Mario Kart*. De som tycker att den skickligaste föraren skall vinna kommer att finna det oförlåtligt att när han är centimeter från mållinjen så öppnar tvåan ett tidshål och vinner. Det är slumpen och orättvisan som kommer att tära på bilspelsfantasters tålamod.

KUL FÖR TVÅ

Rollcage har många banor och funktioner för två spelare, som garanterar lång livslängd.



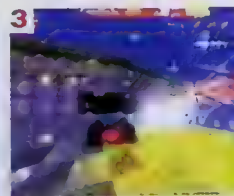
Med delad skärm kör du mot någon kompis och det är mycket kul och grafiken och hastigheten blir inte lidande.



Klara av alla banor när du kör själv och du får välja på dödsbanorna. Kör runt och skjut på alla andra bilar.

Men, de som säger att det inte handlar om skicklighet i *Rollcage* har fel. Det skall erkännas att du sällan behöver använda bromsarna, tänka innan du tar en kurva och att segern hänger på vem som har de bästa tilläggen, men spelet är inte gjort för att vara ett realistisk körskoletest. Det är inte mening att vara som *Gran Turismo*. *Rollcage* är ett galet, elakt och farligt spel som ställer helt andra (men lika utmanande) krav på spelarna – nämligen att kunna använda vapnen på rätt sätt och kunna återhämta sig snabbt från en krasch. Det är inte så originellt, det är inte fantastiskt vackert att se på och det har inte en realistisk polygon i sitt utseende, men det kräver skicklighet och om du bara hänger dig åt kaoset kommer du att ha mycket kul. Och det är ju syftet med videospel, eller hur? Ja, det är det.





[1] "Stopp! Det är ingen romantisk solnedgång, det är en sjuhelvetes stor explosion!" [2] Omgivningen är vacker – synd att du kör för fort för att njuta av den. [3] Nej, jag kan inte komma på någon Star Wars-rubrik.

Alternativen:

Rollcage	9/10	*PSM15*
Circuit Breakers	9/10	*PSM06*

BETYG

GRAFIK:	**Futuristisk och bra atmosfär**	8
SPELBARHET:	**Snabbt, argt och härligt frustrerande**	9
HÅLLBARHET:	**Variation och tvåspelar-möjlighet ökar livslängden**	8

Bra racingspel som har många godbitar. De konstiga kontrollerna kan skrämma bort racingentuiaster, men spela två personer så förstår du.

9 AV 10

Premier Manager '99

Premier Manager '98 **sålde bra, men PlayStation-versionen var förenklad och begränsad. Är modell '99 bättre?**

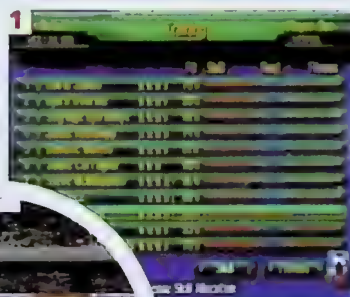
Fotbollsfanatiker är en kräsen och svårflirtad publik. Hur många supportrar skulle uppmana sina hjältar att ta det med jämnmod och värdighet när de ligger under med 5-0? Hur många skulle ropa "Var inte ledsna, ni spelade ju så bra förra veckan!" när någon skjuter upp bollen på läktaren. Och hur många skulle förlåta ett fotbollsspel för samma sorts felsteg? Inte vi. Och knappast någon annan heller.

Premier Manager '98 var en bristfällig, men ändå märkligt underhållande fotbollstränar-simulator. Den här uppföljaren kan beskrivas på samma sätt. *Premier Manager '99* kan vara väldigt irriterande att spela.

Det finns inget lättsinne här. Man får en uppgift av klubbens styrelse – det kan vara allt från "undvik nedflyttning" till "vinn Premier League" – och därifrån är det en ständig kamp mot ett förvånansvärt ogästvänligt gränssnitt – och andra lag, förstås.

Det går att stänga av musiken i *Premier Manager '99* och sjunga en hejaramsa istället. Det kan behovas för att lätta upp det torra tragglandet genom alla textfyllda skärmar. **Från huvudmenyn (se faktarutan Tränarens kontor) kan man välja mellan en mängd olika aktiviteter. Här börjar förberedelserna för varje match, från ligatabeller till val av lag.** Som tur är har det hemska mus-designade gränssnittet i *Premier Manager '98* fått ge vika för snabba och enkla val med styrkorset. Om man väljer ett alternativ, låt säga spelarköp, så flyttas man till en annan skärm med listor på spelare att köpa. Det låter väl enkelt? Det är det också. Till en början. Efter ett tag byter man åsikt.

PREMIER MANAGER '98 VAR EN BRISTFÄLLIG, MEN ÄNDÅ MÄRKLIGT UNDERHÅLLANDE FOTBOLLSTRÄNARSIMULATOR. DEN HÄR UPPFÖLJAREN KAN BESKRIVAS PÅ SAMMA SÄTT.

1 

2 

[1-2] *Premier Manager* använder den gamla *Actua Soccer 2*-motorn. Det är därför det ser lite mossigt ut.

Det är svårt att förklara varför *Premier Manager '99* blir så svåranvänt ibland, utan att gå alltför mycket in på detaljer. Vad är förklaringen till att det på vissa ställen inte går att hoppa tillbaka till förra skärmen med Triangel? Eller den fasansfulla upplevelsen när man ska välja lag, och måste scrolla sig fram och tillbaka genom olika listor, eftersom alla uppgifter inte ryms på skärmen.

Tagna var för sig skulle man lätt kunna ha överseende med den sortens problem. Tillsammans blir det jämförbart med kinesisk vattentortyr. Detta understryks av hur enkelt det är att faktiskt "spela" en match. Så länge ingen blir skadad eller avstängd, så dyker alternativet "Next Game" upp när det ska och fungerar.

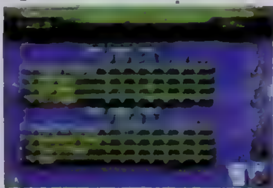
Man kan beskåda en *Premier Manager '99*-match på ett av tre olika sätt. Det första är att titta på en textskärm med statistik och två mätare som visar graden av bollkontroll respektive dominans av planen under matchens gång. Det andra sättet är att titta på matchen i sammanfattning, framställd av grafikmotorn från Gremlins *Actua Soccer 2* (den nya versionen blev tydligen inte klar i tid). Det här visas efter att matchen redan är klar – man kan inte byta ut spelare eller göra några andra förändringar medan matchen utspelas på skärmen. Det tredje alternativet är att titta på båda, i den nämnda ordningen. Exakt som i *Premier Manager '98*. Tråkigt nog.



Premier Manager '99 **har med andra ord massor av små fel. Matchsekvenserna, däremot, är en stor besvikelse.** Den textbaserade

FRAMTIDSVISION

Ni har kanske hört talas om planerna på en all-europeisk superliga? Gremlin har i brist på officiella licenser, eller kanske i brist på siargåva, hittat på en egen superliga åt *Premier Manager '99*. Istället för Cupvinnar-cupen, UEFA-cupen och Champions League, så får fyra lag som har kvalificerat sig från din utvalda liga tävla om en trofé varje säsong. Det är ett trevligt tidsfördriv, en liten fantasitrofé, och ett litet fönster in i en framtid där Manchester United spelar mot Juventus varje onsdag. Något som kommer att göra skolflickorna glada.



1 

2 

[1] Utsikten från bakersta raden. [2] Bilder på spelare är ett välkommet tillskott till *Premier Manager '99*. [3] Härlig, härlig statistik. Glädje.







■ UTGIVARE:	Gremlin	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Gremlin	■ SPELTYP:	Fotboll/strategi



[1] Attans bananer. [2] Statistiken efter matchen. Ingen ögonfägring, direkt. [3] Laguppställning. [4] Matchskärmen. (Gäsp!) [5] Vela omkring medan PSM-redaktören vrålar "Men skjut då!" i bakgrunden. [6] Prisa fotbollsgudarna! Du har blivit befordrad. [7] Genom att välja en sponsor kan man få extra pengar för spelarköp.

VIVA ITALIA!

En av de viktigare förändringarna i *Premier Manager '99* är att man kan välja ligor i A- och B-serien. De går inte att kombinera med de engelska ligorna – man får välja antingen eller. Men tänk vilken lättnad efter en frenetisk, kortlivad karriär i division 3 att få byta Scarborough mot Sampdoria. De italienska ligorna är lika väl uppdaterade som sina brittiska motsvarigheter.

matchsekvensen – med sin otillräckliga sammanställning av information och laglistor – låter en bara bedöma prestationen hos laget som helhet. Det finns inget sätt att bedöma en enskild spelares prestation innan matchen är slut. Hör och häpna! Först då får spelarna en ranking på en skala upp till tio. Precis som i *Premier Manager '98* så är bristen på realistiska detaljer en stor besvikelse.

Utan indikation på hur en spelare klarar sig på planen, hur ska då spelarbyten kunna bedömas? Om man inte ändrar grupperingar och behöver byta en försvarare mot en mittfältare och sånt, så går den bedömningen inte att göra. Hela tiden oroar man sig: "Tänk om killen jag tänker sätta in spelar som en kratta." Det går inte att avgöra. Att varje spelare får ett betyg vid spelets slut känns mest som ett hån. Att vara efterklok är bra, men vinner inga matcher.

Det blir ingen fanfar eller några tjut av glädje när man gör mål. Istället läggs ett nytt streck till i all tysthet vid laget i fråga. Man måste verkligen ha ögonen med sig för att över huvud taget märka det. Om man blinkar eller brister i uppmärksamhet så kanske man har missat ett hat trick. Detsamma gäller utvisningar och skador. Är man ouppmärksam kan spelet pågå i en halvtimme med ett svårt vingklippt lag. Ska det vara så svårt att lägga till ett informativt pop-up-meddelande och en paus vid varje viktig händelse?

Jämfört med de tungviktiga motsvarigheterna på PC är *Premier Manager '99* anmärkningsvärt detaljfattigt. Det finns goda skäl till detta. PlayStations minneskort rymmer helt enkelt inte de mängder av data som krävs för en omfattande fotbollstränar-simulator. Konsekvensen är att tolkningen av verkligheten inte bara blir stiliserat och idealiserat, utan också sorgligt inklämt i en hanterbar men begränsad form.

Tills det försenade *Player Manager 98–99* ges ut, så kommer *Premier Manager '99* att vara det bästa fotbollstränarspelet för PlayStation. Nästa säsong kommer förhoppningsvis den topplaceringen att vara mer välförtjänt.

Alternativen

Premier Manager '98	7/10	PSM#3
Premier Manager '98	7/10	PSM#4

TRÄNARENS KONTOR



○ Spelkalender
Ganska självklart. Kolla vem ni ska spela mot idag, i morgon, och kanske resten av livet.

○ Topplag
Veckans bästa prestationer uppställda divisionvis.

○ Topp-målgörare
Får din nia alla andra att förblekna? Eller har han skjutit upp bollen på läktaren så många gånger att publiken anmäler honom för misshandel? Det ser man på den här skärmen.

○ Ligatabeller
Har man chans att bli befordrad? Kolla upp det här, till ljudet av ordförandens tunga andetag.

○ Laguppställning
Här kan du förhandla om kontrakt, ordna laguppställning, välja ut spelare för köp...

○ Klubbens finanser
Ordna med sponsorer, lagexpansioner och andra förbättringar. Man kan kolla balanskontot också.

○ Resultat
Hur sköter sig folk? Här ser man resultaten av sitt anletes svett.

○ Spelarmarknad
Ronaldo för under hundra miljoner? Steve Bould för bara tre? Här kan man köpa dom båda. Om man vill.

○ Minneskort
Ladda och spara som om du vore rik. Det kostar 15(!) block att spara läget.

○ Alternativ
Stäng av musiken, ändra matchhastighet och andra speljusteringar.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

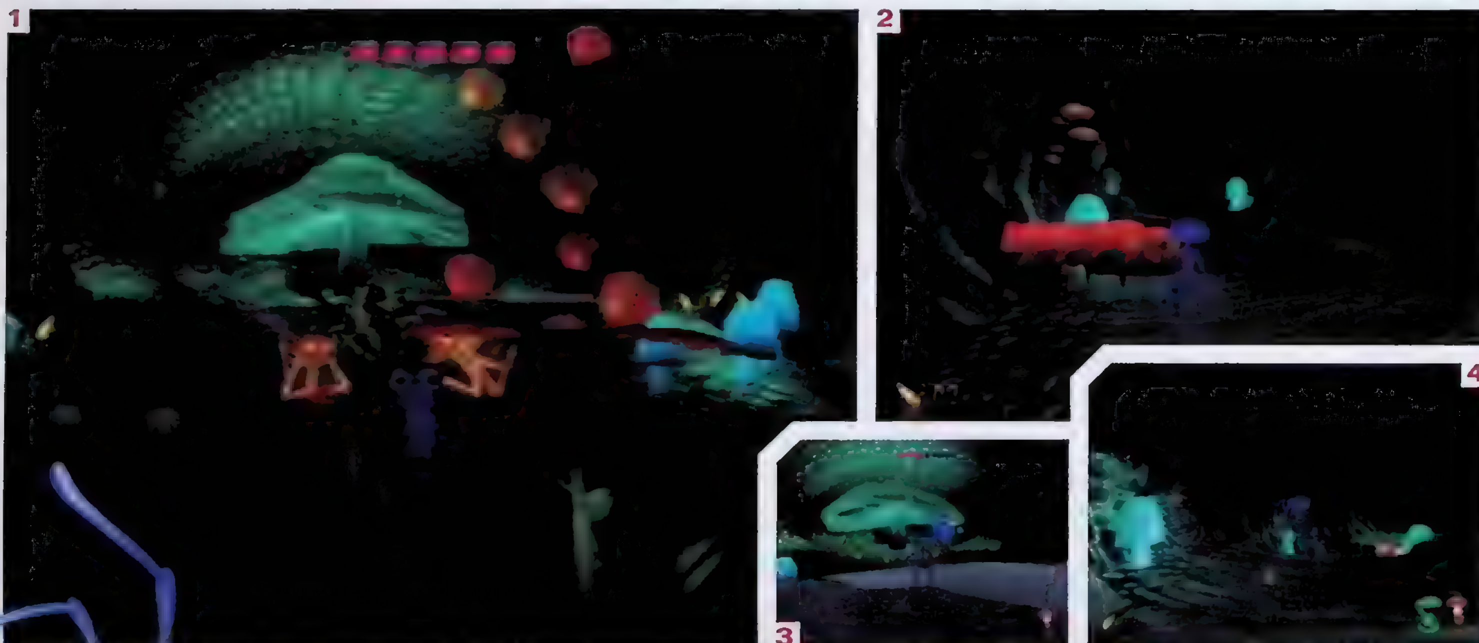
■ GRAFIK:	Simpel. Och *Actua 2*-motorn har åldrats fruktansvärt	6
■ SPELBARHET:	Kul ett tag men i slutändan tunt som diskvatten	7
■ HÅLLBARHET:	Stryktipsfantaster kan förlora månader av sitt liv	7

Det är ingen katastrof, men de goda sidorna väger inte upp svagheterna och resultatet är inte bättre än förra årets version.

7 AV 10

A Bug's Life

Gräv upp din digitala trädgård, och du lär hitta det här insektspartajet. Men tyvärr är det rätt malätet.





Få saker är mer avskyvärda än gigantiska insekter. Tänk bara på alla sydeuropeiska semestrar. Gatlyktor som drar till sig myggor stora som tennisbollar, löss stora som upp och nedvända sopptallrikar, och långsmala saker som ser ut som ett paket salta pinnar på utflykt. Därför frågar man sig varför någon över huvud taget vill fylla ett spel med sådana här kryp.

Svaret är förstås Disney. För även om *A Bug's Life* har fler armar och ben än en småländsk loppcirkus, har spelet behållit filmens färgglada och gulliga ton.

Man spelar som myran Flik, som man ser bakifrån medan han traskar runt och plockar upp lokar eller kastar tårtgarnering på fiender. Vilket är bra, eftersom han ska beskydda sin maktlösa stam från de onda och farliga gräshopporna. Detta gör han alltså med hjälp av vinbär.

> DET HÄR ÄR FRÄMST ETT SPEL FÖR BARN. NÄR MAN INTE BOMBARDERAR FLYGFÄN, SKA MAN GISSA GÅTOR. ETT STÄNDIGT IRRITATIONSMOMENT.



Denna något så när episka berättelse har delats upp i barnportioner – i den första ska Flik leta upp sin myrstack. Sedan följer en promenad genom tunnlar, en fajt med en gräshoppa, och en flygfärd med en maskros, och du gör förstås inte fel i att anta att de här upptågen inte kräver en överdimensionerad hjärna för att klara.

Äventyret är spetsat med diverse faror vanligt förekommande i trädgårdar. Fåniga maskar sticker upp sina huvuden när man närmar sig, getingar cirklar omkring, skalbaggar rullar på sina skal, medan de mänskliga gräshopporna trippar omkring som statister i en gammal TV-serie. De flesta går att spränga genom att kasta två eller tre välriktade bär på dem, vilket ju inte riktigt går ihop med den naturliga näringskedjan.

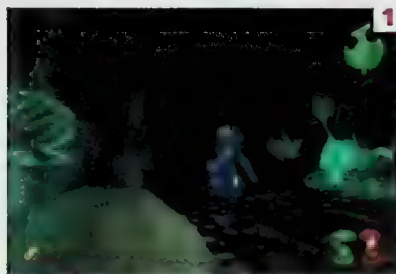
[1] Här finns det en hotfull gräshoppa. Tyvärr låter kameran dig inte se honom. [2] Boing! Ut hoppar en grej med många ben. [3] Peter Harrysson gör ett gästspel. [4] En mysig grotta. [5] Mycket av spelet går ut på att stanna upp och undra varför man över huvud taget spelar det. [6] Grön pryl + lök = plattformsplanta.



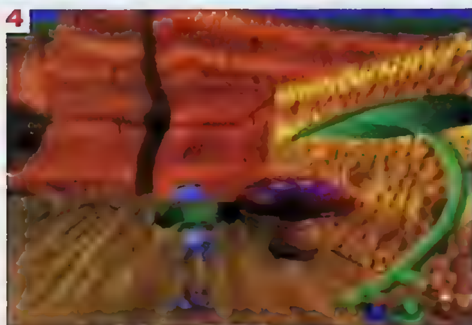




■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Disney Interactive	■ SPELTYP:	3D-äventyr





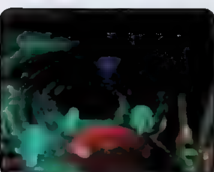




[1] Ett blad högst upp till höger visar ens hälsa. [2] Kasta frukter på attackerande getingar. [3] Man kan inte attackera medan man springer med en lök. [4] Svamp + blad = sätt att ta sig uppför väggen.

Jag antar att ni redan gissat att det här främst är ett spel för barn, baserat på filmen med samma namn, och målgruppen lär vara just matinépubliken. När man inte bombarderar flygfän, ska man gissa gåtor; ett ständigt irritationsmoment.

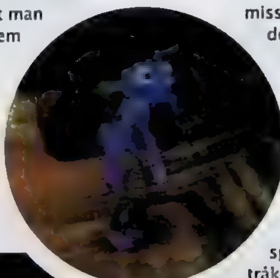
De flesta av lökarna längs vägen kan flyttas och användas till ens fördel – och vad som växer ur dem kan man ändra på genom att skaffa diverse grejor. **Ett typexempel är »grundlöken« som förvandlas till en fjädrande svamp när man hoppar på den.**



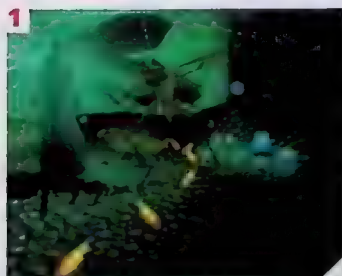
Detta har man nytta av när man kommer till ett till synes oöverkomligt hinder. Dessa fiberrika kulor kan även användas för att öka på hälsa, hur långt man kan hoppa, och – bäst av allt – man kan få dem att gro en bönstjälk lämplig att klättra på.

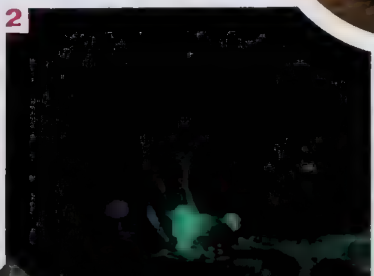
Men efter att ha vandrat omkring i tio minuter för att leta upp en pryl som behövs för att förvandla en lök till en stege frågar man sig: räcker det här? Svaret blir: nej, det gör det inte. Kameravinklarna verkar vara uttänkta av en påtänd programmerare, eftersom kameran vinglar omkring, och ofta missar händelserna med ett par sekunder. Miljöerna ser ut som utspridda äggskal, klippor och fiender dyker upp från ingenstans. Fliks klumpiga rörelser understryker känslan av att spelet saknar den snygghet och smidighet som annars brukar associeras med spel av den här typen. I grund och botten är det här spelet som *Spyro*, fast med anorexia. Även om det är enkelt att spela kommer det att bokstavligt talat tråka ihjäl dig. Man blir slapp, tappar intresset, försöker ta sig framåt, och dör. En massa gånger.

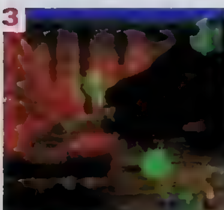
KAMERAVINKLARNA VERKAR VARA UTARBETADE AV EN PÅTÄND PROGRAMMERARE, EFTERSOM KAMERAN VINGLAR OMKRING – OCH OFTA MISSAR HÄNDELSERNA MED ETT PAR SEKUNDER.

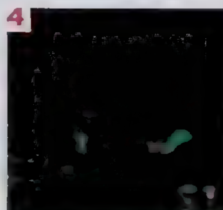


Detta är synd, eftersom spelet hade kunnat bli ett hot mot härskande drakar, geckos och bandikoter. Som det är nu har Flik större chans att motstå ett förstoringsglas en solig dag. 









[1] Gräshoppsledaren kilar vidare efter ett par bär i nyllet. [2] Stor myra riktar antenner mot liten myras rumpa. [3] Regn och rusk. [4] Tröttande mörker.

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Till en början snygg, innan bristerna uppenbarar sig	6
■ SPELBARHET:	Trist omkringtraskande varvat med fruktkrig	6
■ HÅLLBARHET:	Kan klaras på en dag, om man nu vill och orkar	4

Endast puppor och larver kan ha glädje av det här familjespelet. Slött, fult och tunggumpat.

5 AV 10

Två spelare | S-Chock-analog kompatibelt

■ UTGIVARE:	Psygnosis	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Magenta	■ SPELTYP:	Sport

[1] Ni behagar skymfa mig med er laser-värja, min herre? Nåväl, vi möts i gryningen... [2] Twisted Metal-artad förvriden metall. [3–5] Är det bara jag som tycker att stora explosioner tycks utgöra en väldigt stor del av *Eliminator*?



Eliminator

Internet, matlagning, TV-spel: **i framtiden går allting mycket fortare,** och skaparna av *Eliminator* har tydligen blivit **fartblinda...**

Vi har kommit på det. Nu vet vi varför speltillverkare tror att det kommer att finnas så många nya olika sporter i framtiden. Det är för att alla framtidssporter blir tråkiga så snabbt. *Riot*, *Streak* och *Twisted Metal*, alla lovar de belöningar bortom våra djärvaste fantasier, om man bara orkar spela sig igenom deras gäspiga, metallic-lackerade innehåll. Det gäller i högsta grad även *Eliminator*.

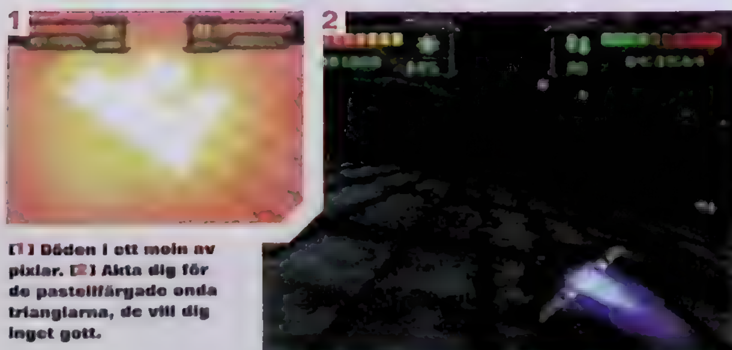
Eliminator utspelar sig på en skjutbana där man får flyga en tungt vapenbestyckad svävare i vansinnesfart. En renderad inledningssekvens förklarar bakgrunden: spelaren är en brottsling – naturligtvis oskyldigt dömd, som har fått chansen att vinna sin frihet tillbaka. Den som kan undvika alla kanoner och missiler och ta sig levande till utgången är fri att gå. Och precis som i *The Running Man* visas allt på TV. Det låter minst lika bra som *Expedition Robinson*.

I *Eliminator* korsbefruktas element från den tidigare namnda *Twisted Metal*-serien med Psygnosis eget *Wipeout*. Skeppen kan vända på en femöring och klämma sig genom trådsmala springor. Men spelet faller lite mellan två stolar. För att kunna dra fördel av den hisnande hastigheten i *Eliminator* så måste man skjuta vilt omkring sig och samtidigt träffa det mesta man siktar på. När man har rensat upp ett rum, så öppnas en utgång till nästa. Och så fortsätter det. Huvudproblemet är att *Eliminator* står och faller med den höga farten. Det är i princip omöjligt att skjuta med någon som helst precision medan man snurrar runt på skärmen som en tonåring i pappas bil på en parkeringsplats. Så vad gör man? Man saktar ner. Vilket medför att spelet tappar tempo. Och tappar poängen...

Att *Eliminator* har så lite nytänkande jämfört med andra framtidssport-spel är en skandal i sig. Spelteckniken är alltför välbekant; det hela har känslan av en fabriksprodukt. Spelet kan kanske imponera till en början – bara hastigheten får nog en och annan förstagångsspelare att höja på ögonbrynet. Men de grundläggande bristerna gör att *Eliminator* skulle ha varit omodernt redan för två år sedan. Det har verkligen inget att tillföra framtiden.



[1] Jonatan, jag ser ljuset! [2] "Darra av fasa inför mina dödliga skott!" skrek Wayne med ett fast grepp om spaken.



[1] Döden i ett moln av pixlar. [2] Akta dig för de pastellfärgade onda trianglarna, de vill dig inget gott.

Alternativen:

Streak	8/10	*PSM13*
Dead Ball Zone	8/10	*PSM08*
Eliminator	5/10	*PSM15*

BETYG

■ GRAFIK:	Kantig, simpel och ser halvfärdig ut 6
■ SPELBARHET:	Innehållslös, men tillfredställer akuta action-behov 5
■ HÅLLBARHET:	Mer kött i en SJ-smörgås 5

Oinspirerande i varje enskild del och ytterst mediokert. *Eliminator* har extremt lite nytänkande att erbjuda och ännu mindre underhållning.

5 AV 10

Succétävlingen från Super PLAY fortsätter. Vi har lyckats få med Psygnosis specialgjorda tävlingsbana även på vår skiva och förlänger nu tävlingstiden till den 20 april.



ROLLCAGE-TÄVLINGEN FORTSÄTTER !!!



FÖRSTA PRIS: Ett kylskåp fullt med Red Bull. Värde ca 4500 kronor.
+ Fatboy Slims CD YOU'VE COME A LONG WAY, BABY.

ANDRA–FEMTE PRIS: Flip Lash 4x4 leksaksbil.
+ Fatboy Slims CD YOU'VE COME A LONG WAY, BABY.

Skicka in din bästa tid

Varje gång du kör tävlingsbanan får du en kod som motsvarar din tid. När du tror att nått ett konkurrenskraftigt resultat skickar du in din kod samt namn och adress på ett **VYKORT** till: Super PLAY, Box 125 50, 102 29 Stockholm eller via e-post till rollcage@atlantic.medstroms.se

Tävlingen arrangeras av Super PLAY och Svenska PlayStation-Magasinet i samarbete med Psygnosis Nordic och Bonnier Multimedia.

Tävlingen är öppen för alla som har fått tillgång till tävlingsskivan.
Det går alltså utmärkt att låna ut sin skiva och låta syskon och kompisar vara med.
Det går också att skicka in nya resultat om man lyckas förbättra sin tid under tävlingens gång.

Aktuella bästa tider kommer att finns tillgängliga på Super PLAY:s hemsida: www.atlantic.medstroms.se/splay under hela tävlingsperioden.

Kör hårt!











[1] Ett bra slag placerar bollen i den gröna mittfåran. [2] Missa en enkel putt och du kan heta en osynlig caddie med klubban. [3] Du kan se varje slag igen, även dom du helst vill glömma. [4] Mitt på fairway! Läckert! [5] I puttmomentet indikerar pilen greenens lutning. Man måste justera riktningen efter denna.

Tiger Woods '99

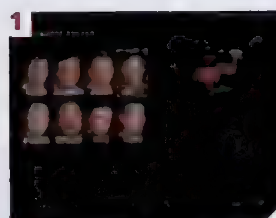
Tiger Woods svingar sin träetta i ett försök att göra golf på PlayStation lite mindre träigt.

Golf utövas av gamla, rika människor med alldeles för mycket tid. Därför har sporten aldrig tilltalat krasna, trendmedvetna ungdomar. Inte förrän Tiger Woods äntrade golfscenen. Han är ung, klipsk och sådär lagom divig, varför han utnämndes till golfens svar på Michael Jordan. EA har tagit vara på Tiger Woods begynnande hipfaktor och konstruerat ett lättillgängligt golfspel med lite extra spets. Tråkigt nog för EA har Tiger Woods inte infriat förväntningarna som lagts på honom denna säsong, medan den i spelet medelmåttiga spelaren Mark O' Meara i verkligheten har sopat banan med konkurrensen. Nåval, man kan ju inte alltid ha både framgång och vara populär bland publiken samtidigt.

EA har har ruckat lite på hur ett golfspel ska se ut, vilket tydligast syns i spelets slagkraftmätare, har i form av en något oortodox kurva. Den i golfspel annars så vanligt förekommande cirkeln skulle ha funkat bra, men man vänjer sig dock efter ett tag vid det nya. En snabbrunda runt banan är väldigt kul och de automatiska klubb- och avståndsvalen bidrar till att göra det hyfsat enkelt att spela, även om man inte sedan tidigare har någon egentlig erfarenhet av golf. Detta är en av poängerna med spelet; ibland måste man själv ta över spakarna och rikta utslagen, göra en smart chip eller justera putten över en sluttande green, men på det stora hela så gäller det att kunna behärska kraftmätaren. Klarar man det behärskar man spelet.



De fem banorna, alla byggda på verkliga PGA Tourbanor, erbjuder precis lagom utmaning, även om landskapet på sina håll är lite kantigt. Tyvärr är reprisfunktionen värdelös, kameravinklarna är begränsade och till och med spelets menyer är dåliga.



[1] Världens bästa golfare råkar också vara världens spydigaste. [2] Men ingen slår Tiger och hans dryga jätteleende.



Electronic Arts försök att göra golfen mer poppig är otroligt irriterande. Det som egentligen är en ganska realistisk simulator blir med de extra beståndsdelarna bara trottsamt och lite halvhjärtat.

För det första; musiken. Kalla oss traditionella snobbar, men vi föredrar att slippa bli plågade av någon idiotisk låt under golfrundan. Som tur är kan musiken stängas av, men avsaknaden av kommentator





■ UTGIVARE:	EA Sports	■ DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
■ UTVECKLARE:	EA Sports	■ SPELTYP:	Sport







[1] Chipslag är orealistiskt enkla att sätta. [2] Missa fairway såhär mycket och du är såld. Följ råden för att komma därifrån. [3] Greenerna är alltid luriga.

ÅLDRIGA MOTSTÅNDARE

Inte undra på att Tiger Woods ses som golfens unga ansikte, hans motståndare verkar i det närmaste redo för ålderdomshemmet.



Mark O'Meara

Det enda stora namnet förutom Tiger, fast knappast en ungtjur på grönbete.



Craig Stadler

Storväxt flintis med ohederlig uppsyn. Knappast nåt för ungdomar att identifiera sig med.



Brad Faxon

Ännu en PGA Tour-gubbe i taskiga kläder –ett antal europeiska spelare hade varit roligare.



Tim Kite

Vi trodde han gått i pension för flera år sedan. Är detta en golfklubba eller käpp, månne?

ELECTRONIC ARTS FÖRSÖK ATT GÖRA GOLFEN MER POPPIG ÄR OTROLIGT IRRITERANDE

bestjäl spelet på allt vad atmosfär heter. Tiger Woods själv kommenterar då och då sitt eget spel, men sällan på ett annat sätt än det enerverande "Awww maan!" när han missar fairway.

För det andra; den tveksamma funktionen vilken gör att man kan styra bollen när den är mitt i luften. Det vill säga, du kan skicka en boll mot traden och sedan ändra riktning på den så att den ändå landar på fairway! Detta är onödigt i ett spel som redan är lite väl enkelt, men nog så svårt att låta bli att använda när det ju ändå finns där.

För det tredje; om man trycker ner handkontrollens knappar medan en motspelare ska slå bollen ropar Tiger Woods små sarkastiska kommentarer eller glåpord, vilka är menade att distrahera motståndaren. Detta funkar knappast utan utgör bara ett irritationsmoment för alla inblandade.

Slutligen måste vi nämna att Tiger elektrifieras när han får till en perfekt traff, vilket foljs av en liten explosion, vilket är rent ut sagt patetiskt. De arkadspelsliknande elementen i *Tiger Woods '99* är billiga, poanglösa och passar illa ihop med vad som annars är en hyfsad golfsimulator. Kanske ses PlayStation av EA som en lite dummare spelplattform än PC då alla tramsiga effekter saknades på den utmarkta PCversionen av spelet. Det verkar som om EA hade bråttom att konvertera *Tiger Woods '99* från PC till PlayStation och kastade in några i deras tycke roliga element for att kompensera det något kantiga resultatet. Tro oss, ingen kommer att skratta.

Alternativen:

PGA Tour Golf	7/10	*PSM01*
Tiger Woods '99	6/10	*PSM15*

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Färggrann miljö men med kantig grafik	6
■ SPELBARHET:	Lätt att lära sig och mycket tillfredsställande	8
■ HÅLLBARHET:	Lite för enkelt och enerverande	5

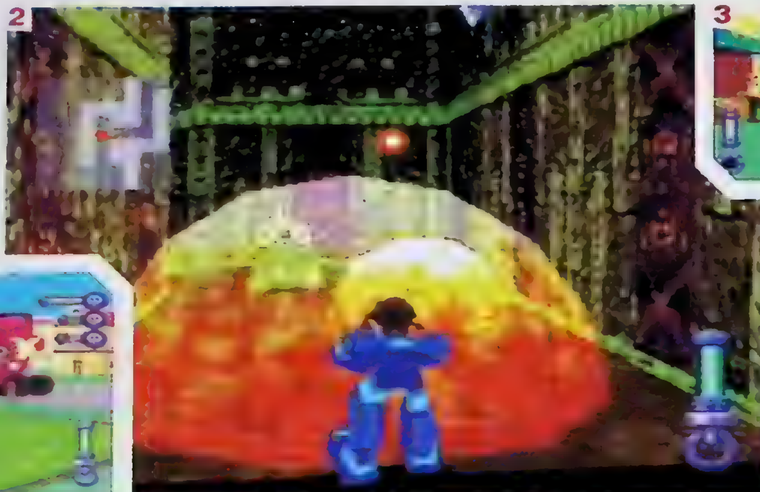
En bra golfsimulator för en nybörjare, men den kantiga grafiken och de irriterande tramsiga effekterna kommer att skrämma iväg de riktiga golffantasterna.

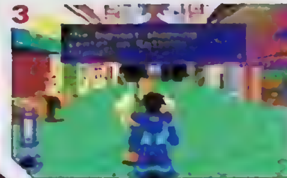
6 AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE:	Virgin Interactive	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Capcom	■ SPELTYP:	Action-RPG

[1] Pirater invaderar staden och landsätter de här onda robotarna. [2] Gå på skattjakt i katakomberna. [3] Tid att besöka affären och byta till sig reservdelar. [4] De här sidogående demonerna skjuter eldklot.









Megaman Legends

John Saxon. Rob Lowe. Molly Ringwald. Megaman. Alla har deras stjärnor falnat. Men, som John Cusack har bevisat, det går att komma igen...

Att träffa Megaman igen var inte så mycket att återse en kär gammal vän som att stöta på någon som man aldrig gillat och upptäcka att han trots allt är ganska trevlig. Han har irrat runt i gäspiga konverteringar från 16-bitarsmaskiner i åratal: *Megaman X3*, *Megaman & Chase* och *Megaman 8* – på det hela taget anonyma sidoscrollande spel som för länge sedan gått ur distribution. Men *Megaman Legends* är en annan femma. Inte bara för att det är ett rollspel, inte bara för att det är tredimensionellt, utan för att det faktiskt är underhållande och fängslande.

Inledningen och den första nivån väcker inga större förhoppningar. Den kantiga sprite-animationen är klumpig, och att springa runt i en underjordisk tunnel på jakt efter kvantrefraktorer (det vill säga diamanter) ger intrycket av att vara precis samma sidoscrollande skjutande som i *Megaman 8*, fast utsträckt över tre dimensioner.

Men när man väl kraschlandat på den tätbefolkade ön så tar handlingen och spelet fart. Tekno-pirater tänker vända upp och ner på staden tills de hittar skatten, polisen står handfallen – kan då en ung man i superdräkt möjligtvis ställa saker och ting till rätta? Lägg till detta en piratflicka med ömma känslor för vår hjälte, ett rövarband av onda lakritsgubbar, massor av robotar, nycklar, power-ups och spelet kan börja.





Det är jämn fördelning mellan att skjuta fiender och interagera med människor och föremål. Den ena minuten lyssnar man på CD-skivor i den lokala musikaffären, nästa lägger man ut minor för att slå ut en fienderobot på ingång. Den rörelsefrihet man har på de tredimensionella gatorna är imponerande. Man går omkring och småpratar med lokalbefolkningen i jakt på reservdelar till sitt skepp. Strider uppstår i de närbelägna katakomberna eller när man klarat någon speciell uppgift som sätter igång en viss händelse – en pirat-invasion till exempel. Även om dessa strider kan vara nog så svåra, så finns din apvän alltid där och uppmanar dig att spara.

Megaman Legends utgör knappast något hot mot *Final Fantasy VII* eller *Alundra*, men det är ett uppfriskande tillskott till en genre som ofta kan vara både unken och långtråkig.

Alternativen:

Wild ARMS	9/10	*PSM10*
Megaman X4	7/10	*PSM15*
Megaman Legends	7/10	*PSM15*





[1] Man kan gå och hoppa fritt mellan olika platser. Så blir det när man har 3D. [2] En boss gör oss svårt med spö. [3] Din kompis Roll träffar Mr Plod.

BETYG

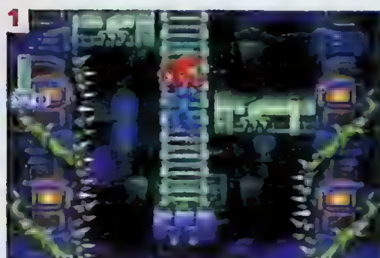
■ GRAFIK:	Söt ibland, risig ibland	7
■ SPELBARHET:	Skjut, hoppa, prata och utforska	7
■ HÅLLBARHET:	Fängslande, om än frustrerande ibland	7

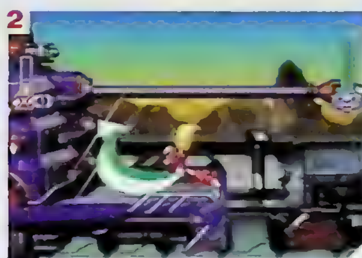
Kombinationen av 3D-action, rollspel och humor gör *Megaman Legends* en märklig charm som nog kan tilltala de flesta.

7 AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt

UTGIVARE:	Virgin Interactive	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Capcom	SPELTYP:	Shoot 'em up









[1] Megaman möter en elak robot i trappan. [2] Zero slår mot en underboss. [3] Man har på ett skickligt sätt använts sig av förgrunden och bakgrunden för att ge bilden djup. [4] Om du är tveksam, undvik allting.

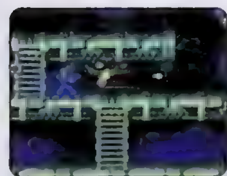
Megaman X4

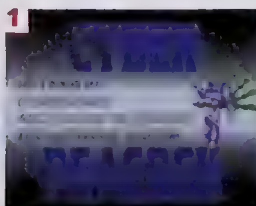
För länge sedan, före polygoner och 3D animering, fanns Megaman. Nu är den galna robot-utklädde hjälten tillbaka och han är..., tja, precis som vanligt.

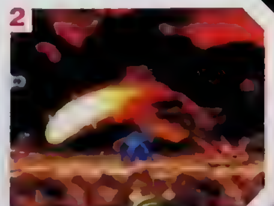
Capcom med sin bas av besatta fans är ett nostalgiskt företag, de kan inte låta gamla karaktärer vara. Se bara på *Marvel vs Capcom* med dess slagskämpar som härrör från karaktärer ur *Street Fighter* och *Ghosts And Goblins*. *Street Fighter 3* innehåller ett flertal klassiska karaktärer, däribland Cammy och Honda. Hela *Streetfighter*serien är en enda lång hyllning till 2D, sprite-baserat spelande, någonting de flesta andra spelföretag lämnat därhän för länge sedan. Men Capcom kan inte släppa taget. *Megaman X4*, avsnitt nummer 12 i *Megaman*-serien är ett lysande exempel på detta.

Till och med historien luktar gammal manga lång väg. En armé av cyborgmech-krigare kallade Repliforce planerar, kanske inte helt oväntat, att ta över världen och den snälla mech-krigaren Megaman (eller hans kompis Zero, man får välja att vara en av dem) måste stoppa dem. **Detta är såklart bara en ursäkt för lite horisontal-scrollande plattformsaction av standardmått, innefattande sådant som försvinnande plattformar och rörliga dylika, varierande patrullerande elakingar och åtta nivåslutbossar.** Döda bossarna, övervinn deras slutliga hemliga vapen och du har ditt på det torra. Tyvärr krävs ett ansenligt mått av tajming och millimeterprecision för att nå framgång i det här spelet, någonting som dagens spelare allt oftare saknar på grund av det utbredda användandet av 3D-miljöer i spel av idag.

Om du känner dig nostalgisk eller vill träna upp den där precisionen och tajmingen, då är *Megaman X4*, ett färggrant och ärtigt 2D-spel, någonting för dig. Det finns hemligheter att hitta, ett nytt vapen var gång du spöar upp en boss, en del trevliga utmaningar och ett antal fina miljöer. Om du däremot varken gillar Megaman eller sidoscrollande spel lär du tappa sugen och bli frustrerad tämligen omgående. Men samtidigt, vem kan bli arg på ett spel där en nivåslutboss heter Cyber Peacock? Just precis.









[1] Hans namn får en att rista... av fniss. [2] Eldbollar! [3] !

Alternativen:

Megaman X4	7/10	PSM13
Megaman Legends	7/10	PSM15

BETYG

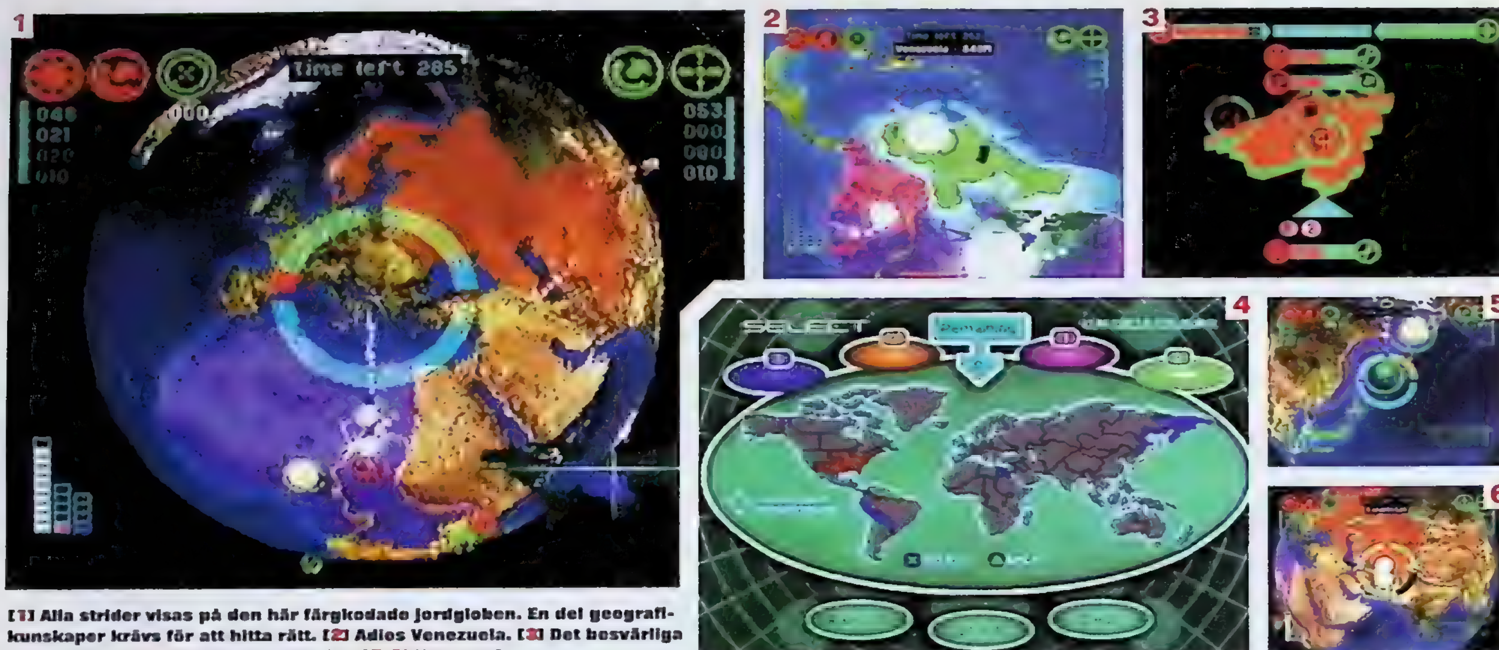
GRAFIK:	**Snyggt tecknat och varierat, men det känns gammalt** 6
SPELBARHET:	**En ren och skär 2D-pryl** 8
HÅLLBARHET:	**Lär tråka ut det stora flertalet spelare** 6

Megaman X4 **lär utgöra en större utmaning för pengarna än ett 3D-plattformsspel, men är egentligen inget annat än ett SNES-spel med lite vassare grafik.**

7 AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt · Link kompatibelt

UTGIVARE:	Psygnosis	DISTRIBUTÖR:	Bonnier
UTVECKLARE:	Psygnosis	SPELTYP:	Arkadstrategi



[1] Alla strider visas på den här färgkodade jordgloben. En del geografikunskaper krävs för att hitta rätt. [2] Adios Venezuela. [3] Det besvärliga "zoom"-läget. [4] Välj dina territorier. [5-6] Hoppsan!

Global Domination

I likhet med Peter Sellers bångstyriga arm i Dr Strangelove, så vet *Global Domination* vad det vill, men kan det verkligen lära oss att älska missilen?

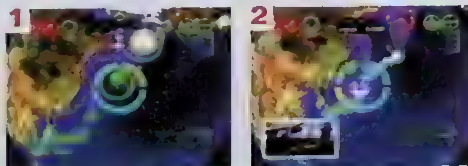
Det finns strategispel som försöker vinna popularitet med tuff arkad-action. Det finns strategispel som lockar med söta små gubbar. Och sedan finns det strategispel som *Global Domination*, som inte bryr sig om vare sig utseende eller action, utan istället slänger sig raklånga ner i den smutsiga och utpräglat dystra verksamhet som kallas modern krigföring.

Borta är de blanka fina leksaksstridsvagnarna och tennsoldaterna. Här vankas det missiler, marin- och elitstyrkor. **Ditt uppdrag är att använda alla till buds stående medel för att eliminera rivaliserande imperier, något som innefattar att bomba neutrala länder tills de går över till din sida.** Det är som *Risk* med raketer.

Det här är ett svårt spel. Trots att ett kontrollsystem har utvecklats speciellt för PlayStations handkontroll, så är det en klar fördel att använda mus. Problemet är att allting händer så fort. Och även om man använder den "taktiska zoomen" så är det frustrerande svårt att skjuta missilerna med precision.

Till skillnad från spel som *Command & Conquer* så får man inte bygga upp några militära installationer, inte heller utveckla eller formge nya vapen. Man får i princip klara sig med det man har i början av varje nytt uppdrag. Förråden kommer sakta att fyllas på, och nya territorier kan ge ökad eldkraft, men de beslut man fattar är kortsiktiga och taktiska, inte långsiktiga och strategiska – ska man avfyra en missil eller två? Ska man ge alla allierade styrkor i närheten luftskydd?

På det hela taget är *Global Domination* en besvikelse. De finns inga riktiga skiktningar i spelandet, ingen möjlighet att utveckla smarta strategier eller att blända motståndare med sin militära list. Man ska strunta i alla små strider som kan uppstå, och när man väl går till anfall ska man slå ut motståndarens möjligheter till vedergällning genom att beskjuta hans missil-silor med allt man har. Nästan lika brutalt som i verkligheten. Typ.



[1] Ge andra länder stryk tills de går över till ditt imperium. [2] Ett spännande pop-up-fönster.

BETYG

- GRAFIK: "Funktionellt" om man är generös, men snarare "Trist" 5
- SPELBARHET: Motståndarna är inte smarta, så peppra på bara 6
- HÅLLBARHET: Mycket, mycket svåra uppdrag. Frustrerande 6

Svårt och frustrerande även för strateginördar. Abstrakt och opersonligt. Frånvaron av markstrider får det att kännas som en lek att erövra världen.

6 AV 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Silent Hill — PSX CONV — 469:-

KONAMI TAR SINA FÖRSTA STEG IN I SKRÄCKGENREN SOM TILLS NU DOMINERATS AV RESIDENT EVIL. FILMSEKVENSERNA ÄR NÅGRA AV DE BÄSTA NÅGONSIN. SPELAS I EN POLYGONAL VÄRLD MED REALTIDSSTRIDER.

Legend of Legaia — PSX CONV — 469:-

HJÄLP VAN OCH HANS VÄNNER ATT RENSA VÄRLDEN FRÅN EN HEMSK DIMMA SOM FÖRVANDLAR ALLA DJUR TILL MONSTER OCH GÖR MÄNNISKOR GALNA. FRÅN SKAPARNA AV **WILD ARMS.**

Guardian's Crusade — PSX CONV — 469:-

EN UNG RIDDARE PÅ EN LÅNG OCH FARLIG RESA FÖR ATT RÄDDA VÄRLDEN. HAN FÄRDAS GENOM STORA SLÄTTER, ÖKNAR, BERG OCH HAV SOM ÄR FYLLDA AV FARLIGA MONSTER OCH MYSTISKA ODJUR.

Syphon Filter — PSX CONV — 469:-

MED UNIK SPELKONTROLL, EN STARK BERÄTTELSE OCH GENUINT SPÄNNANDE ÖGONBLICK, ÄR SYPHON FILTER DET FÖRSTA BRA ACTION SPELET I ÅR.

Brave Fencer Musashi — PSX CONV — 469:- — SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD **INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8**

Civilization 2 — PSX CONV — 469:-

SID MEIERS FANTASTISKA KLASSIKER FRÅN PC FINNS NU TILL PLAYSTATION . STARTA EN CIVILISATION OCH FÖLJ DEN GENOM ÅRTUSENDEN. ETT AV DE BÄSTA STRATEGISPELEN NÅGONSIN.

Parasite Eve — 469:- — SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7! ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG. DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Final Fantasy Tactics — PSX CONV — 549:- — SLÄPPS ALDRIG I EUROPA

VI HAR ÄNTLIGEN LYCKATS FÅ TAG PÅ SQUARE'S FANTASTISKA TAKTISKA ROLLSPEL DETTA SPEL TILLVERKAS INTE LÄNGRE OCH KOMMER INTE ATT SLÄPPAS I SVERIGE

- Saga Frontier 399:-
- Brigandine 469:-
- Bushido Blade 2 469:- — SLÄPPS ALDRIG I EUROPA
- Xenogears 469:-

SPECIAL ERBJUDANDE

Wild Arms + RGB Scart + Converter

649:-

MOVIE CARD

SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!

RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

NYHET !!

DENNA VERSION TAR ÄVEN ACTION REPLAY 3.0 KODER OCH FUNGERAR SOM EN PLAYSTATION CONVERTER

649:-

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

Du behöver alltsa inget

Playstation convertern sätts in i expansionsporten. RGB Kabel

PSX CONV — Spel som är 100% kompatibla med Playstation Converter markeras med denna flagga

349:-

Beställning före 17.00 - 24h leverans*

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Återförsäljare! Ring för prislista!

Vi erbjuder bra priser på Playstation produkter!

Under 15 år?

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg

Svensk Flagg

www.gameshop.nu







■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Radical	■ SPELTYP:	Sport

[1] Det är kanske en bit kvar till den stiliga grafiken i *Cool Boarders 3*, men ändå rätt så, tja, kyligt? [2] Gott om benutrymme. [3] Knightrider. En ensam korsfarare i en farlig värld. [4–5] Animationen är inte så realistisk.

1

2


3

4

5


X Games Pro Boarders

Sonys känsla för snö har övergått från det kyliga till det professionella.

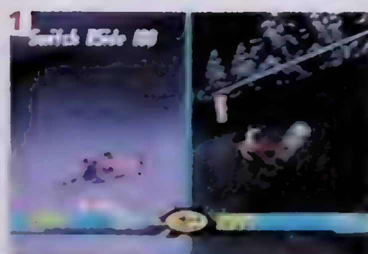
Så länge snowboard är den coola sporten för alla pistkillar så kommer det att göras nya snowboardspel till PlayStation. Ändå är det lite väl vågat av Sony att släppa ett fjärde redan nu. Det var bara två år sedan *Cool Boarders* kom, och det har redan fått sällskap av två uppföljare samt konkurrerande spel från Infogrames och Electronic Arts – och mer lär vara på väg. Därför är det förvånande att Sony är tillbaka i pisten så snart.

Det huvudsakliga problemet med *X Games Pro Boarders* är att vi har sett allt det har att komma med förut. Snowboard kan egentligen inte varieras mer än backarna och de konster man kan göra. Som kompensation tycks den nuvarande trenden i snowboardspel vara att göra en massa identiska tävlingar men kalla dem för olika saker. *Pro Boarders* omfamnar den här idén till fullo. Bland de nio utmaningarna finns Halfpipe, Superpipe och Stadium – tre tävlingar som i princip går ut på att få tillräcklig fart för att komma långt upp i luften där man kan göra konster. De andra utspelar sig på mer traditionellt vindlande nedfarter men försöker skapa variation med genvägar, fula trick och picknickbord som kan användas till nya tjusiga manövrer.

Det ska i ärlighetens namn sägas att allt det *X Games Pro Boarders* gör, gör det bra. Även om det inte är lika genomarbetat som *Cool Boarders 3*, så fångar det på ett beundransvärt sätt den coola image som sportgrenen har. Spelarna sitter och hänger på ett nonchalant sätt tills man ber dem att röra på sig, och banorna är öppnare och ger möjligheter till genvägar och mindre hårt styrda tävlingar på tid – och det är man inte bortskämd med.

Manövrerna och svängarna är också extremt lätta att påverka: ett tryck på Kryss förbereder en specialmanöver och ett andra tryck på någon av knapparna på framsidan genomför det. Det är en anmärkningsvärt enkel men väl fungerande idé – en utmärkt demonstration av analogkontrollens känslighet. Dessutom visar en stadig kamera upp varje konst på ett fördelaktigt sätt.

Pro Boarders försöker på ett beundransvärt sätt gömma sin brist på innehåll och lyckas nästan. I slutändan lägger det begränsade ämnesvalet krokben för sig självt, och det blir inte mer än ett intressant tidsfördriv.

1


2


[1] Två åkare, en skärm. [2] Att gestikulera fånigt är helt rätt i den här sporten.

Alternativen:

Cool Boarders 2	8/10	PSM02
Cool Boarders 3	8/10	PSM13
X Games Pro Boarders	7/10	PSM15
Chill	6/10	PSM05

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Minimala spelaranimationer, härligt vidöppna banor	8
■ SPELBARHET:	Lätt att lära sig, men saknar djup	6
■ HÅLLBARHET:	Spela mot vänner, så håller det ett tag	6

Fångar sportgrenens coola image, men det ytliga spelinnehållet förstör. Brist på variation är något som alla snowboardspel lider av, men det här är osedvanligt monotont.

7 AV 10

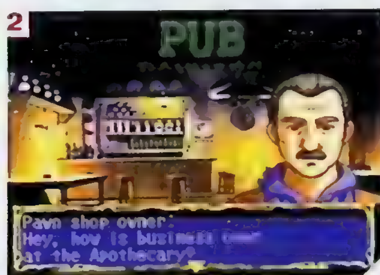
Fyra spelare | Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE:	Rollspel	■ DISTRIBUTÖR:	Sony
■ UTVECKLARE:	Sony	■ SPELTYP:	Egmont

Granstream Saga

Rollspel? Fantastiska. Utom när de inte är det så klart.
***Granstream Saga* är väl inget *FF VII*, men det är inget dåligt sätt att spendera ett par timmar...**







[1] Precis vad vi undrade. Vad är det? [2] Ge mig lite öl, tack. [3] Det är sant. Och alla rollspelshandlingar är knäppa.

Det verkliga problemet med *Granstream Saga* är att det inte berättar någon historia. Faktiskt är det så att om du satte dig på en skrivmaskin skulle det resultera i en mer fängslande och originell historia. Hemlandet kommer att gå under? Ung pojke ger sig ut för på en episk vandring? Skäms, vi har hört den förut.

Granstream Saga har en äkta tredimensionell värld och är vackert att titta på. Men under ytan finns ett enkelt rollspel. Föreställ dig ett äventyr där alla problem och händelser redan är lätta att lista ut eller förutsagda av andra karaktärer. Det verkar inte som om du behöver tänka på vad du skall göra någon enda gång. Till och med din gymnastiklärare skulle kunna lösa problemen och ändå ha lite IQ över.

TILL SKILLNAD FRÅN I *FINAL FANTASY VII*, KAN DU SE DINA FIENDER KOMMA MOT DIG.

Men *Granstream Saga* är inte bara dåligt. Det mest anmärkningsvärda är att allt sker i realtid. Det betyder att du, till skillnad från i *Final Fantasy VII*, kan se dina fiender komma mot dig i en korridor. Men än viktigare, du kan springa därifrån om en strid inte passar dig. Om du hellre vill stanna och slåss mot någon kommer snart knapparna att ljuda. Eller för att vara exakt, du får faktiskt slåss ordentligt, istället för att välja trollformler el- ▶







[1] Drar runt i byn. [2] Och om vi går över till korgossarna... [3] Åhå. De botande elixiren som finns i varje rollspel. Varför finns de inte på apoteket i verkligheten?

Alternativen:

Alundra	9/10	*PSM04*
Wild Arms	9/10	*PSM10*
Breath Of Fire III	8/10	*PSM08*
Granstream Saga	6/10	*PSM15*

BETYG

■ GRAFIK:	Mycket behagligt och mycket 3D	8
■ SPELBARHET:	Ingen stor utmaning, för beroende av handlingen	6
■ HÅLLBARHET:	Vi gissar på mellan 20 och 30 timmar	6

Ett lockande, men ofta irriterande, realtidsäventyr. Hade den banala och oändliga dialogen skippats hade det varit ett bättre spel...

7 AV 10

Granstream Saga

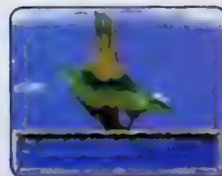


[1] Konstiga gröna färger är givet i alla rollspel av klass. [2] De har inga ansikten. Aaaahhh!

TROTS VISSA BRISTER ÄR *GRANSTREAM SAGA* INGET TRÅKIGT SPEL ATT SPELA. DET ÄR BEHAGLIGT OCH BJUDER PÅ ÅTERSEENDETS GLÄDJE...

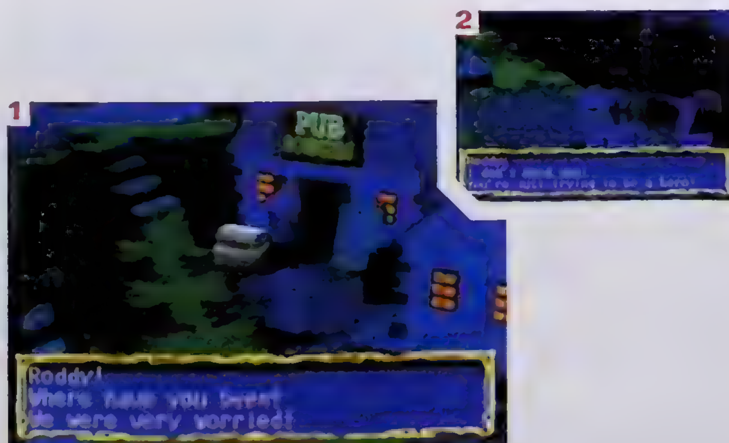
ler attacker från en lista. Även om detta är bra så är inte striderna i *Saga* av samma kaliber som i *Tekken.*

Trots alla sina fel – och som en kliché inom genren har det många – är *Granstream Saga* inget dåligt spel att spela. Det är faktiskt behagligt och igenkännbart – lite som att kivas om hur man skall sitta på toaletten med sin respektive. **Men det är irriterande att man måste lyssna på all banal dialog. Det är så irriterande att när man har en skiva till att lyssna till, så vill man bara sluta.**



Även japanerna verkar vilja vara snälla mot spelköparna för att få upp försäljningen. *FF VII* bevisade att det går att göra bra dialoger även i äventyrspel.

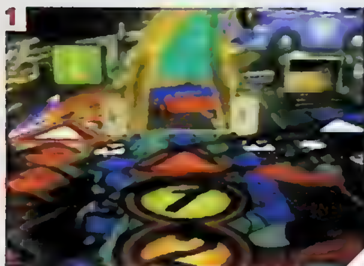
Så varför accepterar vi spel som *Granstream Saga* – minivarianten av ett får i ulvakläder? Kanske beror det på att vi, trots alla irriterande meningar och fel, är lika irriterade på att vi faktiskt tycker det är kul att spela spelet.

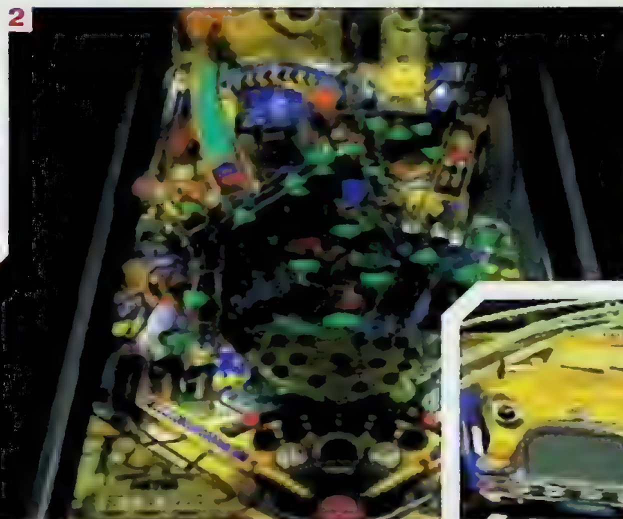


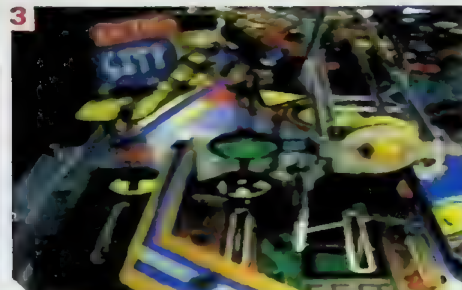
[1] "Gå in i ugnen nu! Gästerna kommer vid sju! När får du ditt äpple..." [2] Tja, det är hans val.

Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | 1-SHOCK/ANALOG kompatibelt

■ UTGIVARE: Empire Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Cunning Development ■ SPELTYP: Flipper

1 

2 

3 

4 

[1] Man kan få en närbild av spelplanen och se hur detaljerad grafiken är. [2] Tyvärr är det här den enda vinkel man får när man spelar *Big Race USA*, så detaljrikedomen är lite överflödig. [3] Precis som ett riktigt flipperspel. Fast mindre. [4] Öh, har *Pro Pinball* beställt en taxi?

Pro Pinball: Big Race USA

Vad är skillnaden mellan en PlayStation och ett flipperspel? Ganska stor, eller hur? Men det är något som skaparna av *Pro Pinball* verkar ha glömt...

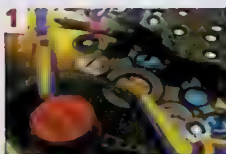
En bra PlayStation-konvertering av ett spel som vi brukar stoppa alla våra småpengar i på det lokala konditoret är inte fy skam. Möjligheten att spela flipper hela natten utan att behöva tigga ihop pengar till nattbussen efteråt är en helt ny känsla.

Men flipper är svårt att konvertera. Flipper är någonting fysiskt. Flipper ska spelas med en stor, hårig man i MC-jacka hängande över axeln. Utan undantag så missar alla TV-spelsvarianter poängen – att spela dem är jämförbart med att äta en stek tillagad i mikrovågsugn eller att dricka lättöl. Om man på Cunning Developments hade ansträngt sig mer för att anpassa flipperspelet till TV-spelsmiljön och utnyttjat PlayStations möjligheter, så hade *Big Race USA* kunnat bli mer aptitretande. Faktum är att spelet skryter med att verklighetstroget simulera alla de 16 flipperbräden som utgör *Big Race USA* utan att scrolla skärmen – en vansinnig idé med tanke på att det riktiga spelet är ungefär en och en halv meter brett, medan en TV, om man inte är väldigt rik, inte är mer än en halvmeter. Skillnaden innebär att det blir i stort omöjligt att se vad kulan gör vid spelplanens bortre ände.

Det är svårt att hitta något fel på hur *Big Race USA* härmar flipperspelets fysikaliska beteende. Förutom enstaka slöa ögonblick, så rör sig kulan precis som man förväntar sig att en flipperkula ska. Imponerande, men eftersom det inte tillför något underhållningsvärde så undrar man vad poängen är? *Big Race USA* är inte ens något särskilt spännande flipperspel till att börja med – alla de vanliga ramperna, looparna, snurrorna, skicklighetsskotten och multikulorna är där. Grundidén är att samla ihop tillräckligt med poäng för att tända alla de amerikanska städerna, var och en representerad av ett spelbord, på kartan och tävla i titelns Big Race. Om man orkar bry sig.

Det finns ingenting som tyder på att man spelar på en PlayStation. Till och med instruktionsboken låtsas som om den medföljer ett riktigt flipperspel, med ett kapitel om hur man kontrollerar hur många gånger varje effekt på spelplanen har utnyttjats. Kunde man inte ha använt det minnesutrymme som lagrar all den här överflödiga informationen till att försöka klämma in ett flipperspel till på skivan istället?

Om man är en av de få PlayStation-ägare som gillar flippersimuleringar, så räcker namnet *Pro Pinball* förmodligen för att man ska köpa det här. Alla andra bör undvika att göra det.

1 

2 

[1] Flippra för brinnande livet. [2] Det är en bil. Med läskiga ögon.

1 

2 

[1] *Big Race USA* som kulan ser det. [2] För att förhöja simuleringskänslan, så är öppningsskärmen en kopia av originalspelets skylt.

Alternativen:

Pro Pinball: Timeshock	7/10	PSM07
Aktuella spelet i test	3/10	PSM15

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

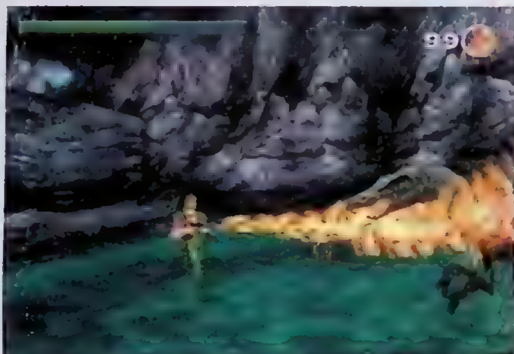
■ GRAFIK:	Utsökt, men otydlig på långt avstånd	7
■ SPELBARHET:	Realistiskt, men det räcker bara inte	4
■ HÅLLBARHET:	Det är knappt värt besväret att härda ut	2

Grafiken är det enda som är bra med *Big Race USA*, som för övrigt bara är ett poänglöst spel som inte utnyttjar konsolens kraft för fem öre.

3 AV 10

TIPS

ATT SPELFUSKEN TILLHÖR DET ROLIGASTE MED TV-SPEL ÄR DET MÅNGA SOM TYCKER. SPELSKAPARNA HAR ROLIGT NÄR DE HITTAR PÅ DEM OCH FÖRHOPPNINGSVIS HAR NI ÄNNU ROLIGARE NÄR NI LÄSER DEM PÅ DESSA SIDOR.



LOST WORLD

Precis som filmen var spelet *Lost World* något av en besvikelse. Visst innehåller det mer blod och hårresande ödlor än vad någon kan begära, men mycket mer än så är det inte. Men givetvis blir allting roligare med några väl valda fusk.



VÄLJ BANA
Knappa in följande kod tre gånger i följd, trots att datorn säger åt dig att koderna inte fungerar.
▢, ⊗, ◎, △, △, ⊗, ▢, ◎, △, ◎, ⊗, ▢.

ODÖDLIGHET
Starta på svårighetsgrad Human Prey eller Hunter. Håll inne ▣ + ↑ och tryck samtidigt ⊗ + ▢. Medan du avfyrar det nya, förbättrade automatvapnet kommer du att vara odödlig.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87
(Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40
(Vardagar 9.00-17.00)



MEDIEVIL

I *Medievil* får vi en historielektion som kanske inte berättar så mycket om verklighetens medeltid, men som är desto mer underhållande. Med följande fusk kan du bemästra spelet på nolltid.

FUSKMENY
Tryck ▶ för att pausa spelet och håll sedan inne ▣ medan du trycker ←, ◎, ↑, ↓, △, ◎, ◎, △. Följande valmöjligheter kommer nu att dyka upp på skärmen:

COMPLETE LEVEL
Du klarar automatiskt banan.

INVULNERABILITY
Du blir osårbar.

CHALICE ON
Du klarar banan och kommer till Hall of Fame, där du kan plocka power-ups.

KNOCKOUT KINGS '99

Med detta boxningsspel har Electronic Arts äntligen givit oss en chans till lite ordentlig boxning på PlayStation. I *Knockout Kings* ligger tonvikten på realism, åtminstone tills man knappat in följande fusk.

SPELA SOM EN BJÖRN
Gå till huvudmenyn och tryck → + ▢, → + △, → + ◎, → + ⊗.
Om du gjort rätt kommer ett ljud att höras. Sedan är det bara att välja vilken boxare som helst för att spela med en boxande björn.



CRASH BANDICOOT 3

Det senaste spelet i *Crash Bandicoot*-serien recenserades i Svenska PlayStation Magasinet 13, och den kompletta spelguiden har nu publicerats i PlayStation Guide 3. Här kommer ett litet smakprov på de hemligheter som finns i spelet.

SPYRO THE DRAGON-DEMO
Tryck ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎ på titelskärmen.

BONUSBANA: HOT AND COLD
På bana 14 kommer du att se en skylt med texten "Alien Crossing", på vänster sida, ungefär halvvägs igenom banan. Kör in i skylten så förflyttas du till den hemliga banan.

BONUSBANA: EGGIPUS REX
Börja med att ta den gula ädelstens-vägen på bana 11. Efter den första dinosauriejakten ska du sedan låta den andra pterodactylen (flygödlan) fånga Crash för att du ska komma till bonusbanan.

KLARA SPELET MED 105%
Börja med att skaffa dig samtliga relics (minst till guld-nivå) och samtliga ädelstenar (inklusive de från de två bonusbanorna ovan). På skärmen där du väljer bana ska du sedan gå fram till Coco, där du kan spara spelet. Hon kommer då att ge dig en ny ädelsten, som ger dig 105% och dessutom ett smaskigt fyrverkeri!



GRAND THEFT AUTO

Vi har redan publicerat lösenord till detta omdiskuterade spel vid flera tillfällen, men listan har aldrig blivit riktigt komplett. Nu har vi samlat ihop dem alla. Skriv in dem som spelarnamn för att aktivera fusken.

GROOVY: Alla vapen

WEYHEY: 9,999,990 poäng

BLOWME: Koordinater

EATTHIS: Wanted-nivå på max

THESHIT: Alla föremål

TURF: Alla städer

MADEMAN: Alla städer och vapen

BSTARD: Alla städer, oändligt med vapen och 99 liv

FECK: Liberty City del 1 och 2

TVTAN: San Andreas del 1 och 2

SATANLIVES: 99 liv

EXCREMENT: Allting x 5

CHUFF: Ingen polis

PECKINPAH: Bepansring, alla vapen, och ett "Get Out Of Jail Free"-kort.

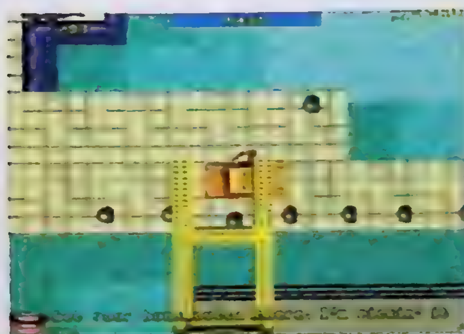
URGE: Alla städer del 1 och 2 utom Vice City 2.

CAPRICE: Alla städer del 1 och 2

INGLORIOUS: Alla städer

HANGTHEDJ: Alla städer, massor av pengar och alla vapen.

SKYBABIES: Välj bana







FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1 och 2!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

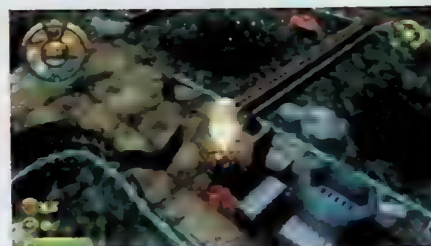




PlayStation Guide nr 3
snart ute i en kiosk nära dig!

OVERBOARD

Skepp ohoj!
Har du seglat vilse i detta virrnsiga piratspel har vi fusken som hjälper dig att hitta rätt igen.

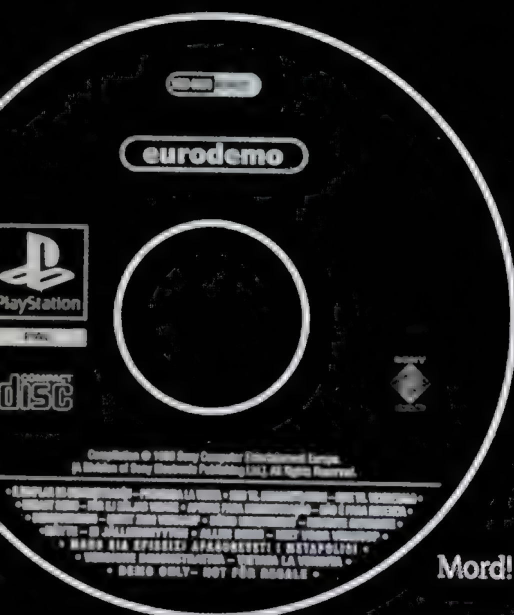


LÖSENORD TILL BANORNA

1-2 Fartyg, Dödskalle, Fisk, Ankare, Fartyg, Ankare
1-3 Fartyg, Ankare, Dödskalle, Fartyg, Ankare, Fisk
1-4 Dödskalle, Fartyg, Fisk, Ankare, Ankare, Fartyg
2-1 Fisk, Fisk, Ankare, Fartyg, Dödskalle, Ankare
2-2 Dödskalle, Ankare, Ankare, Fisk, Ankare, Fartyg
2-3 Fisk, Ankare, Fartyg, Fartyg, Fartyg, Dödskalle
2-4 Ankare, Fisk, Fartyg, Dödskalle, Dödskalle, Fisk
3-1 Fartyg, Dödskalle, Dödskalle, Fisk, Ankare, Dödskalle
3-2 Fisk, Dödskalle, Ankare, Fisk, Dödskalle, Fisk
3-3 Fisk, Fisk, Fartyg, Dödskalle, Fisk, Fartyg
3-4 Fartyg, Ankare, Fartyg, Fisk, Ankare, Fisk
4-1 Dödskalle, Dödskalle, Ankare, Fartyg, Fisk, Fisk
4-2 Fartyg, Ankare, Dödskalle, Fisk, Fisk, Ankare
4-3 Dödskalle, Fartyg, Dödskalle, Dödskalle, Fisk, Fartyg
4-4 Fartyg, Fisk, Fartyg, Fisk, Fartyg, Ankare
5-1 Ankare, Fartyg, Fisk, Dödskalle, Fisk, Fartyg
5-2 Fisk, Fartyg, Ankare, Dödskalle, Fartyg, Fisk
5-3 Fartyg, Fisk, Dödskalle, Ankare, Ankare, Dödskalle
5-4 Dödskalle, Fartyg, Ankare, Fisk, Fartyg, Dödskalle



Månadens CD-skiva



Mord!

Fotboll! Tennis! Gengångare! Allt fint och roligt man kan tänka sig finns med på månadens CD. Det här är den bästa demo-grejen sen "Phantom Menace"-trailern, och man behöver inte ens koppla upp sig mot Internet för att uppleva den. Kan det bli bättre än så?

Soul Reaver

■ UTGIVARE:	Eidos Interactive
■ SPELTYP:	3D-action/-äventyr
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Häng på dig krucifixet, ät några vitlöksklyftor, sätt dig i solen och gör dig redo för lite vampyrfyllt blodsugande av bästa märke. I den tredimensionella uppföljaren till Crystal Dynamics framgångsrika rollspel *Legacy of Kain*, blir spelaren Ralzeil, en underlydande till den stora tomatjuice-drickaren Kain. Ralzeil har fördrivits till andevärlden som straff för att inte ha vetat sin plats i vampyrernas hackordning. Ditt jobb är att söka rätt på Kain och hans plasma-sörplande vänner och låta dem smaka på sin egen medicin.

I vår bloddrypande spelbara demo, kan man utforska den spektakulära inledningsmiljön och möta några ovälkomnande monster. Det är det perfekta tillfället att komma underfund med det här nyskapande spelet, innan det dyker ner mot er från den högsta hyllan i spelbutiken med blottade huggtänder och ögon som glödande kol. Om plastförpackningar hade haft huggtänder och ögon, vill säga. Vilket de inte har. Om ni undrade.

För att komma ur sjön, ska man förresten bara simma till ytan (med Kryss), plaska fram till den lilla plattformen (med Kryss igen), klättra upp (genom att trycka på Upp när Ralzeil griper tag i kanten) och sedan använda L1 + Kryss för att hoppa till avsatsen ovanför. För att ta upp spjutet på nästa avsats ska man ställa sig intill det och trycka på Fyrkant. För att kasta det ska man rikta det mot ett monster, tryck och håll ner Fyrkant för att sikta, och sedan släppa knappen för att avfyra spjutet.

■ kontroller

⊗:	Simma, hoppa (tryck och håll inne i luften för att glidflyga)
◎:	Anfall/utför (tryck kort eller håll in för olika funktioner)
◎:	Sluka själ (gör det när du har dödat en fiende, och hans själ kommer att sväva ut)
R1:	Håll in knappen för att gå eller automatiskt vända dig mot en fiende
R2:	Rotera kameran åt höger
L1:	Kryp ihop
L2:	Rotera kameran åt vänster
L2 + R2 + styrkors:	Se dig omkring
L1 + ⊗:	Hoppa högt

■ övriga inslag

Soul Reaver utspelar sig i två väldiga, vidöppna landskap, fyllda med motbjudande fiender, retfulla problem och sprakande trollformler. Och tänk på att det inte finns någon död här, man förflyttas bara från den materiella världen till andevärlden – en intressant idé som ger spelet många oväntade vändningar.

■ ytterligare information

bläddra till sidan 46 i det här numret där den fullständiga recensionen av det här äventyret finns att läsa. Gör det fort – innan mörkret faller och vampyrerna vaknar.

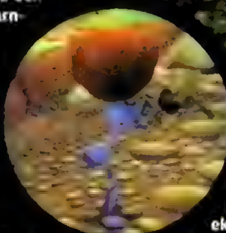


Spetsa döingen, spetsa honom! Ralzeil rensar upp bland helvetets patrask.

A Bug's Life

- UTGIVARE: **SCEE**
- SPELTYP: **3D-äventyr**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Disneys tävlande i det nyligen utkämpade datoranimerade-insektsfilms-kriget har nu kommit till PlayStation i form av ett plattforms-actionspels. *A Bug's Life* är i grund och botten ett barnspel, och därmed lätt att komma in i. Man antar rollen av en myra vid namn Flik som måste utforska en följd av 3D-nivåer och undvika de oönskade närmanden från bin, getingar, fåglar och maskar – målet är att rädda din myrstack från plågsamma invaderande gräshoppor.



Den nivå som finns med i demon är den första: hitta helt enkelt ingången till myrstacken.

Längs vägen kommer man att stöta samman med flera intressanta föremål: om man hoppar på en av de stora oranga frökapslarna, till exempel, så kommer det att växa upp en svamp, som man sedan kan hoppa omkring på.

Usla maskar! Oförskämda gräshoppor! Frökapslar stora som knytnävar! Hjälp den lille Flik i hans strävan att rädda myrlandet från utrotning. Du är hans enda hopp...

Om man hittar de gröna och blå mynten med en bild av ett ekollon på, så kommer två nya växtikoner dyka upp nere till höger på skärmen. För att använda dem plockar man upp en frökapsel med Fyrkant, och stegar sedan fram igenom ikonerna med Kryss.

När man väl har valt en ikon, ska man kasta ifrån sig frökapseln med Fyrkant och sedan hoppa på den.

Den blå växten skjuter ur sig olika skatter och den gröna växer till ett stort blad som man kan använda som plattform. Fråga inte oss vad man ska ha det till – prova er fram!

kontroller

⊗:	Hoppa
◎:	Kasta/ta upp
◫:	Flytta kameran

övriga inslag

Det färdiga spelet skryter med 15 öppna miljöer blandade med scener ur filmen. Även om det i första hand riktar sig till barn, så lovar Disney att *A Bug's Life* är en utmaning även för äldre spelare, tack vare massor av dolda inslag.

ytterligare information

Krylla iväg på dina sex ben till sidan 56 i det här numret – där du kan läsa en fullständig recension av Disneys spel.

All Star Tennis '99

- UTGIVARE: **UbiSoft**
- SPELTYP: **Tennissimulator**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Tennisspelen har inte precis satt PlayStation-världen i gungning hittills. De har hamnat i skymundan av fotboll, basket, snowboard och getmjölkning när det gäller bra konverteringar. Men det är inget att hänga upp sig på: Smart Dog slår ett nytt slag för genren efter sitt halvlyckade försök 1996, *Tennis Arena*. I den här senaste versionen av världens populäraste racketsport, så har de gjort motion-capture på professionella spelare för att figurerna på skärmen ska röra på sig realistiskt.

Åtta kända namn finns med på spelarlistan, däribland Michael Chang, Conchita Martinez och 1998 års Wimbledon-vinnare Jana Novotna. I den här demon får man försöka sig på en match mot Amanda Coetzer.

kontroller

◎:	Toppspin
◎:	Lobb
◎:	Backspinn
⊗:	Serve/markslag/smash/dykning (beroende på läge)
◫:	Vrid dig åt vänster
◫:	Vrid dig åt höger

serveläge:

◎:	Serve med backspin
⊗:	Normal serve
◎:	Serve med toppspin

Alla skott och servar påverkas av hur länge man håller knappen nere. Man kan lägga på skruv genom att trycka vänster eller höger på styrkorset omedelbart efter att man har tagit en boll. Kraften bakom skottet styrs med Upp (mer kraft) och ner (mindre kraft).

övriga inslag

Åtta internationella banor, stöd för hoplänkade konsoler och ett himla roligt bombläge.

ytterligare information

All Star Tennis recenserades i Svenska PlayStation-Magasinet 13 och fick betyget 7/10.



Serva! Smasha! Spring omkring i tajta shorts! Den glamourösa tennisvärlden har kommit till PlayStation.

Månadens CD-skiva

Fel på skivan?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Ingen panik!
Ibland händer det tyvärr att demoversionerna innehåller buggar som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.

Rollcage

■ UTGIVARE:	Psygnosis
■ SPELTYP:	Racing
■ PROGRAM:	Tävlingsbana

Tävlingsdags! På det här numrets skiva har vi med en speciell *Rollcage*-tävlingsbana. Skicka in din bästa tid och ta chansen att vara med och tävla om ett tjusigt kylskåp fullt med Red Bull och skivor med Fatboy Slim. Läs mer om tävlingen på sidan 59!

För eventuella fegisar i läsekretsen som inte vill vara med och tävla kommer det en vanlig spelbar demo i nästa nummer.

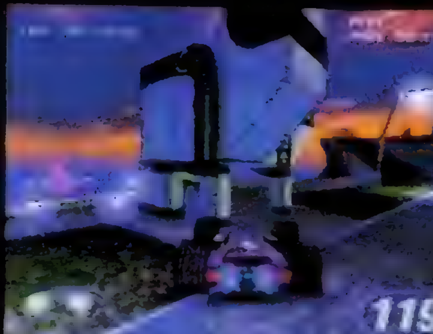
■ **kontroller**
←→: Styr
↓: Titta bakåt

⊗: Gas
◎: Broms
◎: Autokorrigering
△: Back

L1: Skjut vänster power-up
R1: Skjut höger power-up

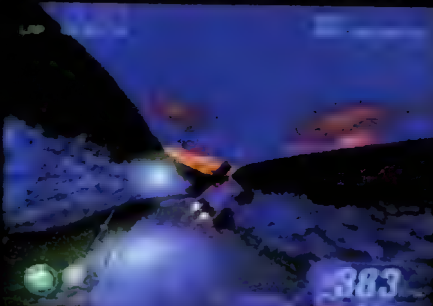
■ **övriga inslag**
Sex fordon, tio banor för en spelare, ett dussin Time Attack-banor, ett suveränt läge för två spelare, gömda extrafinesser, och så vidare, och så vidare, etcetera etcetera. Och Fatboy Slim finns med på soundtracket. Checka, funk-soul-bröder!

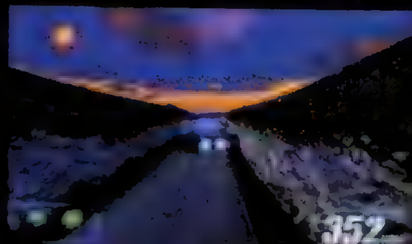
■ **ytterligare information**
Backa ur den här sektionen och fortsätt bakåt till recensionen på sidan 50. Se upp för fotgängare och andra som befolkar gatan. Titta i backspegeln, signalera och kör in till trottoaren. Läs recensionen noggrant.



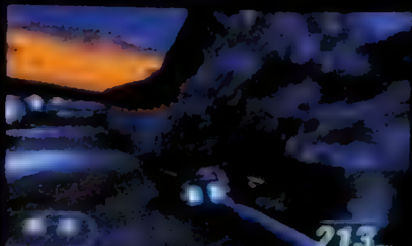
Fortfarande osäker på *Rollcage*? Prova stranden, där man formligen vadar i tuffa turbo-power-ups.











Music Bonus Data

■ UTGIVARE:	Codemasters
■ SPELTYP:	Musikprogram
■ PROGRAM:	Ljuddemo

Vi hyllade Codemasters uppfinningsrika och användbara musikprogram när vi recenserade det i Svenska PlayStation-Magasinet 13. I den fullständiga versionen kan man ta 750 ljudslingor, samplingar och rytmer och kombinera dem på en 16-kanalig sequencer och skapa sina egna välljudande mästerverk. Man kan också redigera varje slinga som man vill, något som gör det här till en anmärkningsvärt mångsidig liten produkt. På CD:n finns elva nya låtar att njuta av, ihopsatta med hjälp av programmet Music. Ägare till den fullständiga programvaran kan spara dem på minneskort och behandla dem på sedvanligt vis.

För att komma åt låtarna ska man trycka på Kryss när demon har laddats färdigt, och använda styrkorset för att välja spår, de representeras av de 15 noterna till vänster på skärmen. Tryck på Kryss igen för att spela låten. Om man är *Music*-ägare och vill spara låtarna på minneskort, så finns utförliga instruktioner i instruktionshäftet.



Syrat videofoto från programmet med rytmen i blodet.

Warzone 2100

■ UTGIVARE:	Eidos Interactive
■ SPELTYP:	Strategi
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Spåmän, profeter och orakel från Nostradamus till Prince har förutspått, att på nyårsafton mot år 2000 kommer apokalypsens fyra ryttare, ropar "Stängningsdags!" och spetsar oss till döds på sina liar.

Spelutvecklaren Pumpkin tror annorlunda. Om *Warzone 2100* är att lita på, så kommer ett kärnvapenkrig att utlösas och utplåna de flesta av oss under det tidiga tvåtusentalet. Några kommer dock att överleva, redo att slåss mot den onda armé som tryckte på knappen till att börja med.

Ditt jobb som befäl över de goda överlevarna är att utforska landskapet på jakt efter förlorad teknologi från tiden före kriget, utveckla nya vapen och samla ihop en armé för att kunna möta den hotfulla fienden.

På det stora hela är det här ett militärt strategispel i samma stil som *Command & Conquer*. Det visuella är mycket mer avancerat och man kan styra stridsvagnarna själv om man vill, istället för att dra dem till sig med markören. Demoversionen har ett Tutorial-läge som hjälp för nybörjaren och två Fast Play-uppdrag. Vi rekommenderar starkt att ni börjar med det förstnämnda.



Om världen är ett ostron och kärnvapen en gaffel, så är *Warzone 2100* en stor smutsig tallrik med musselslamsor överallt.

■ **kontroller**

Driving controls:

←:	Styr vänster
→:	Styr höger
↑:	Gas
↓:	Broms
Start:	Spelmeny

funktioner

✕:	Anfall/aktivera/välj
○:	Aktivera/avaktivera stridsenhet
□:	Öppna/stäng inställningsmenyn
R1:	Stega genom stridsenheter
R2:	Flytta ledaren till nästa stridsenhet i gruppen
L1 or L2:	Stega genom valda grupper
L2 + ✕, ○, △ or □:	Knyt en grupp till respektive knapp
L1 + ✕, ○, △ or □:	Välj en grupp som knutits till respektive knapp
L1 + Styrkors:	Byt karta
R2 + ↑:	Zooma in
R2 + ↓:	Zooma ut

Ta fram kartan över slagfältet genom att trycka på △

Styrkors:	Flytta markören
Håll nere	Rulla över
R1 + Styrkors:	slagfältsskartan

✕:	Välj enhet, mål eller destination
○:	Välj enhet och intilliggande stridsenheter
✕ + Styrkors:	Öppna och dra en markeringsruta

Radar – flytta markören till radarn längst ner till höger och tryck därefter:

✕:	Flytta 3D-världen
○:	Ge valda enheter order om förflyttning till markerad position

■ **övriga inslag**

Utforska och utveckla över 400 teknologier, rita mer än 2 000 olika stridsenheter och löp amok över tre enorma slagfält och meja ner folk, få och maskiner som vågar möta din blick.

■ **ytterligare information**

Utforska Svenska PlayStation-Magasinet 14 för en smygtitt på spelet.



Döda alla hela tiden med stridsvagnar och kanoner. Och förresten, glöm inte att läsa recensionen i nästa nummer.

Viva Football



Upp med handen, den som har gjort en bicicletas i verkligheten! Tänkte väl det.

■ UTGIVARE: **Virgin**
■ SPELTYP: **Öhum... fotboll**
■ PROGRAM: **Spelbar demo**

Det finns så många fotbollsspel ute för närvarande, så att utvecklarna har blivit tvungna att faktiskt försöka göra något annorlunda istället för att bara slänga på en hyfsad 3D-motor på en licens med känt namn och hoppas på det bästa. *Libero Grande*, som ni kanske minns, bjöd på ett perspektiv i första person, medan *Viva Football* låter spelaren välja mellan alla internationella lag från 1958 till 1998. Spelet har dessutom ett unikt kontrollsystem som Virgin hävdar ger spelaren otroligt exakt kontroll över spelet. Här får ni chansen att testa den teorin själva i en demo som låter dig spela fyra minuter av en match mellan England 1966 och Argentina 1998. Välj en eller två spelare och det är klart för avspark.

■ **ytterligare information**
Viva Football har inte recenserats i Svenska PlayStation-Magasinet. Ett kort omdöme: trots fin grafik tycker vi att kontrollerna är alltför komplicerade – vilket gör spelkänslan lite stel istället för lättflytande, vilket var Virgins målsättning. Nu har ni chansen att bilda er en egen uppfattning.

■ **övriga inslag**
Viva Las Veg... – förlåt, *Football* har över 1000 historiskt korrekta lag, däribland så dana tidlösa favoriter som Brasilien 1970 och England 1966. Det har dessutom 323 olika stadion och massor av intressanta inställningar och alternativ att leka med.

■ **kontroller**

	anfall	försvar
✕	Passning (klicka) Väggspel (dubbelklicka)	Blockera tackling Långpassning (håll intryckt)
○	Skott mot mål (klicka) Skott (håll intryckt + upp/ner)	Panikrensning
△	Chip	Byt spelare
□	Sparka framåt (klicka) Sparka (håll intryckt)	Glidtackling
L1	Diagonalpassning (håll intryckt)	Slå undan bollen (klicka)
L2	(inget)	Spring fram med målvakten
R1	Spring	Spring
R2	Hoppa	(inget)

Driver

■ UTGIVARE: **GT Interactive**
■ SPELTYP: **Tokracing**
■ PROGRAM: **Video**

Reflections har övergett Psygnosis, lämnat *Destruction Derby* bakom sig och tittat på en massa biljaktsfilmer från 70-talet, åtminstone av *Driver* att döma. Resultatet är ett öppet bilspel som lånar uppdragsstrukturen och stadsmiljön från *Grand Theft Auto*, men lägger till tredimensionell grafik och Reflections kunnande om fordonskonstruktion och krockdynamik.

Den här rullande demon visar två biljakter med hjälp av spelets egen reprisfunktion. Japp, det här är ingen intro-film, det är så här spelet ser ut... Spelbar demo i nästa nummer!



Super Bub

■ UTGIVARE: **SCEE (Yaroze)**
■ SPELTYP: **Pussel**
■ PROGRAM: **Spelbar**

Super Bub är en blandning av *Bust-A-Move* och Game Gear-spelet *Columns*. Väl en spelkaraktär, skjut par av färgade kulor och försök få dem i rader av samma färg. När man får en kula med virvlande färger, ska man skjuta den på porslinskulor i samma färg, och de kommer att försvinna allihop. Om man har turen att få en mångfärgad kula, så kan man skjuta den på vilken färg som helst, så att alla kulor i den färgen försvinner. Beroendeframkallande för hela familjen.

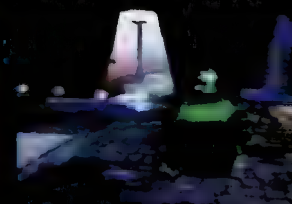
■ **kontroller**
✕: Kasta kula
○/◎: Rotera kulor (vänster/höger)



Gex 3

■ UTGIVARE: **Eidos Interactive**
■ SPELTYP: **3D-plattform**
■ PROGRAM: **Video**

Ännu en Crystal Dynamics-demo! Hör vi er stöna. "Vad kommer härnäst på skivan? En amatörvideo från Crystal Dynamics julfest?" Oh, nej. Var inte fåniga nu. Den kommer inte förrän nästa månad. Ni får hålla till godo med den här smygtitten på företagets senaste reptil-äventyr, med undertiteln *Deep Cover Gecko*. Hasa till sidan 42 för en djupgående titt på spelet, som innehåller massor av nya inslag, konster och förklädna der för den älskvärda gamla ödlan. Vad sa ni?, Skulle ni vilja ha en spelbar demo istället? Då får ni allt hålla er till tåls till ett senare nummer av Svenska PlayStation Magasinet.



Soul Reaver

■ UTGIVARE: **Eidos Interactive**
■ SPELTYP: **3D-action/-äventyr**
■ PROGRAM: **Video**

Som om en spelbar demo av Crystal Dynamics gotiska äventyr inte vore nog, så har vi också klämt in den här stämningsfulla videosnutten som visar många av miljöerna och fienderna från det alldeles sagolika fullständiga spelet. Luta dig tillbaka och njut av de hemska bilderna och den härresande körmusiken.



NÄSTA NUMMER

UTE DEN 20 APRIL

DRIVER

TIDERNAS BILJAKTSSPEL ÄR HÄR! LÄS RECENSIONEN OCH SPELA VÅR EXKLUSIVA DEMO REDAN I NÄSTA NUMMER



FINAL FANTASY VIII

ÅRETS MEST EFTERLÄNGTADE UPPFÖLJARE HAR ÄNTLIGEN SLÄPPTS I JAPAN. MEN KAN DET VERKLIGEN ÖVERTRÄFFA *FINAL FANTASY VII*?

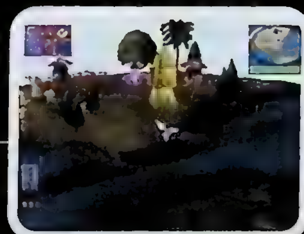
GTA LONDON

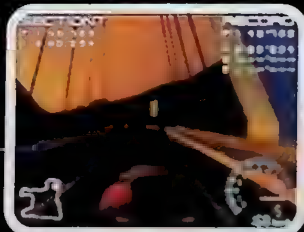
ÄR ADD-ON SKIVAN TILL *GRAND THEFT AUTO* ÄNNU VÄRRE...?

NÄSTA CD



DRIVER – SPELBAR
APOCALYPSE – SPELBAR
TANK RACER – SPELBAR
SWING – SPELBAR
RUGRATS – SPELBAR
ROLLCAGE (FULLSTÄNDIG DEMO) – SPELBAR
POPULOUS: THE BEGINNING – SPELBAR
DODGEM ARENA – SPELBAR
RIDGE RACER TYPE 4 – VIDEO
ACTUA ICE HOCKEY 2 – VIDEO





OBS! På grund av omständigheter utanför vår kontroll reserverar vi oss rättigheten att ändra i tidningen och CD-skivans innehåll.



STANDARD PLUSPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, en standard handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 250:

1295:-

NORDICPAKET

Basenhet inkl. helt nytt valfritt spel, ett hemligt spel, ett Joytech 360 blocks minneskort, en original Dual Shock handkontroll, demo-cd, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

DU SPARAR 850:

1995:-

GIGANTPAKET

Basenhet inkl. ett helt nytt valfritt spel, två helt hemliga spel, två Dual Shock handkontroller varav en original, två förlängnings kablar till handkontrollerna, ett Joytech 360 blocks minneskort, en GX-Converter för att spela importspel, Joytech Super RGB-Kabel, demo-CD, strömsladd, svensk manual, samt två års garanti.

DU SPARAR 1500:

2995:-



499:-

COOLING SYSTEM

Förläng livet på din Playstation, N64, eller Dreamcast. Cooling system förhindrar överhettning i maskinen. Överhettning sliter på laser och processor. Har du en Dreamcast eller Playstation kan Cooling System förlänga livstiden på förslitnings delar med 1000-tals timmar! Låt din maskin arbeta i den temperatur den trivs bäst. Enligt instruktionerna är detta +5°C till +35°C. Hur varm är din maskin?

MINNESKORT

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

15 block – Okomprimerat
Färger; blå, clear, grå, grön, gul, röd, svart, vit **129**
- detta minneskort är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör

15 block – Okomprimerat original **179**
Färger; blå, grå, grön, gul, röd, svart, vit

60 block – Okomprimerat
Färger; grå **199**

120 block – Okomprimerat
Färger; grå **299**

120 block - Komprimerat
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, röd, silver, svart. **229**

360 block – Komprimerat
Färger; clear, grå, blå. **299**

480 block – Komprimerat, digital skärm **349**

720 block – Komprimerat, digital skärm **499**

1080 block –Komprimerat, digital skärm **649**

HANDKONTROLLER

Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

Alla Nordic Games kontroller är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

STANDARD

Digital standard original
Färger; grå, svart, vit **179**

Digital standard **129**
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
-denna handkontroll är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard original Färg; grå **329**

Analog Dual Shock standard
Färger; clear, grå, röd, svart, vit **249**

SPECIALDESIGN

Ascii Grip — **Ascii** — **249**
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower m.m.

Asciipad — **Ascii** — **129**
Officiell kontroll liknande standard. Enda kontrollen med "helt" styrkors vilket många uppskattar.

Negcon — **Namco** — **299**
Officiell racing kontroll. Vridbar på mitten vilket gör den underbar i bilspel.

Resident Evil — **Ascii** — **249**
Officiell, specialdesignad kontroll för Resident Evil 1 & 2. Flera specialknappar m.m.

Zerotech — **Hori** — **299**
Unik kontroll med racinghjul som styrkors. Hålls ungefär som en pistol i handen.

Hyper - Combat — **169**
Standardkontroll med extra turbokknapp. Kamouflagelackad i militärgrönt och svart, stentuff!

Hyper - Fighter — **169**
Standardkontroll med extra turbokknapp. Blodslackad i rött och vitt.

Hyper - Xtreme — **169**
Standardkontroll med extra turbokknapp. Självlysande i mörker.

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR

Action Replay	Innovation	249
Adapter, Game Converter	Innovation	349
Analog Joystick	Sony	699
Antennkabel	Joytech	199
Basenhet inkl Digital Pad		1195
Basenhet inkl Dual Shock Pad		1295
Equalizer	Datel	299
Game Booster Gameboy	Datel	499
Joystick Ascii Stick	Ascii	599
Joystick Bio Grip	Joytech	249
Link Up Kabel	Joytech	129
Minneskort Compressor 60 Block	NuGen	249
Multi Tap; blå, röd, svart	Innovation	249
Multi-Scart (4in1out)	Blaze	299
Mus	Joytech	249
Mus	Sony	349
PAL Booster, NTSC to PAL	Blaze	399
Pistol, Dual Con 45	Innovation	299
Pistol, Erazer Gun	Blaze	349
Pistol, G - Con 45	Namco	499
Pistol, GunCon pedal	Innovation	169
Pistol, Lightblaster	Interact	169
Pistol, Real Arcade Light Gun	Joytech	549
Pistol, Scorpion silver	Blaze	349
Playstation Elkabel	Sony	49
Playstation Laser Cable	Sony	99
Playstation Laserlins	Sony	499
Ratt Dual Shock	Mad Catz	749
RGB Kabel	Pelican	198
RGB Stereokabel	Nu Gen	249
RGB Super AV Kabel	Joytech	249
Shock Pak	Innovation	199
Tom Fodral med skivhållare		19
VCD Kort	Sony	749
Väska inkl.minne & handkontroll	Sony	349
X-Plorer	Blaze	349
X-Tender	Joytech	99

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej basenhetsbeställningar.
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte löser ut en försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor. Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produkt info.

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter *utan extra kostnad*

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat

"GRATISPRODUKTER"



Independence Day 0:-
Playstation
Flyg shootem'up



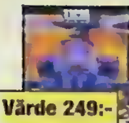
Handkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll kopia.



Rumblepack 0:-
N64
Kvalitets Rumble från Joytech



T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & sol!



Longbow 2 0:-
PC
Maffig helikopter sim från Jane's



MDK 0:-
PC
Actionfyllt 3D shootem'up



Minneskort 0:-
Playstation
Standard minneskort kopia.



Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

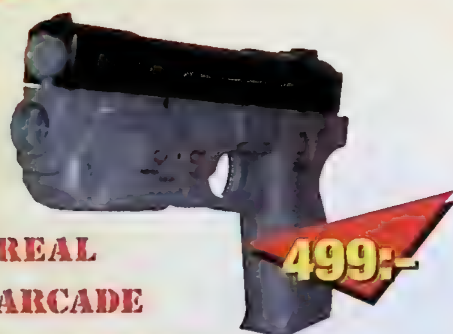


Worms 0:-
PC
Kriga med maskar. Toppspel!



Reboot 0:-
Playstation
Underskattat actionspel.

PLAYSTATION TILLBEHÖR



REAL ARCADE LIGHT GUN

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol. Inbyggd kickback som ger en kraftig rekyl vid varje avtryckning. Passar alla pistolspel. En separat pedal som gör det enkelt att avfyra med foten, är inkluderad i priset.

GX CONVERTER

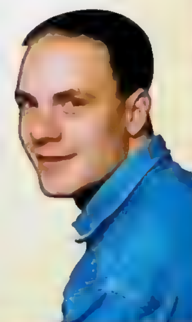
Nu kan du äntligen köpa den! GX-Converter låter dig spela alla USA och Japan original import spel. Nordic Games slutade som bekant att sälja "Multi-X" chip för över ett år sedan. En av anledningarna till detta var alla skador som uppstod på Playstation maskinerna, när man installerade själva chipet. Nu kan du spela original importspel helt utan risk. Inbyggt i Nordic Games GX-Converter är den senaste versionen av Action Replay. Den har alla fusk möjligheter samt även importkoden, en avancerad minneshanterare och en mycket trevlig funktion som låter dig titta och lyssna på filmsekvenser och musik från dina spelskivor. Det enda man behöver för att använda GX-Converter är en RGB-kabel vilket är ett måste ifall du vill ha färg på dina importspel. Svensk manual ingår.

GX Converter	349
GX Converter + RGB-Kabel	499

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!



Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

GUIDEBÖCKER

METAL GEAR SOLID UNAUTHORIZED 199:-

Metal Gear Solid
Denna spelguide hjälper dig med alla avsnitt i spelet. Hur besegra bossarna? Hitta hemligheter och vapen! Ett måste i jakten på Metal Gear.



Zelda - Ocarina of Time
På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 sidor får du hjälp att leda Link på rätt väg.

Engelsk originalguide	199

ÖVRIGA GUIDER

Alundra	149
Banjo Kazooie	199
Breath of Fire 3	149
Brigandine	199
C & C Retaliation	199
Conkers Quest	199
Crash Bandicoot 3	199
Destrega	199
Final Fantasy 7 Official	149
Final Fantasy Tactics	149
Goldeneye 007	199
Laras Book Official	199
Legacy Of Kain 2	199
Lunar Silver Star	199
Metal Gear Solid	199
Mission Impossible	199
Monkey Hero	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	199
Resident Evil 2 Prima	149
Spyro The Dragon	199
Tekken 3	149
Tenchu	199
Tomb Raider 3	199
Xenogears	199

NEOGEO POCKET.



Om man inte har sett en NeoGeo Pocket tidigare, vet man inte vad man missat. Denna handhållna lilla godbit är inte bara snyggt designad. Bild kvaliteten på den inbyggda skärmen är rent utsagt otrolig. Fast den bara är svartvit ger den teknisk knockout på alla andra bärbara spelenheter. Med eller utan färgskärm. Vad sägs om stereoljud i hörlurar! Batteri som behåller inställningarna du gjort. När du startar NeoGeo Pocket första gången ber den dig ställa in språk, engelska eller japanska. När du sedan valt ett språk kommer spelkassetterna veta att du inte kan Japanska. Då visas alla text enbart på engelska. I framtiden kommer det vara möjligt att länka en NeoGeo Pocket med en Sega Dreamcast!

Basenhet Carbon Black	995
Basenhet Crystal White	995
Basenhet Platinum Blue	995
Basenhet Platinum Silver	995
Basenhet Platinum White	995
Link Cable	249
Stereo Head Set	249

Baseball Stars	499
Bust a Move	499
King of Fighters	549
Melon Chan	499
Neo Geo Cup 98	499
Pocket Tennis	499
-vg ring oss för kommande titlar	

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER



Game Gear	**395**	**150**	**Sega 32X**	**95**	**25**
Gameboy Camera	**395**	**200**	**Sega MegaCD 1**	**150**	**50**
Gameboy Color	**595**	**300**	**Sega MegaCD 2**	**150**	**50**
Gameboy Pocket	**395**	**200**	**Sega Megadrive 1**	**295**	**80**
Gameboy Printer	**595**	**300**	**Sega Megadrive 2**	**295**	**80**
Gameboy, Standard	**295**	**150**	**Sega Nomad**	**495**	**150**
Jaguar	**250**	**80**	**Sega Saturn**	**895**	**400**
Jaguar CD	**295**	**100**	**Super Nintendo**	**495**	**250**
Nintendo	**295**	**100**	**Super Nintendo Multi-X**	**595**	**300**
Nintendo 64	**795**	**500**	**Virtual Boy**	**295**	**120**
Playstation	**995**	**600**			

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
2Extreme	195	80
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	295	120
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	50
Actua Soccer 2	150	60
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	225	80
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	350	150
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	195	80
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Assault Rigs	95	50
Atlantis	350	150
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	295	120
Baby Universe	195	80
Ball Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	250	100
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	225	80
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
B-Movie	295	120
Bomberman World	295	120
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	375	180
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Brunswick Bowling	375	180
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Raider	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust A Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	295	120
C & C Retaliation	395	200
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	95	50

Titel	vi säljer	köper
Carnage Heart	95	50
Casper	225	80
Castlevania	250	100
Caesars Palace 2	395	200
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chill	95	60
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	225	80
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengeance	395	200
Command & Conquer	225	100
C & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	295	120
Crash Bandicoot 3	375	180
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Crow City of Angels	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Crypt Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	80
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	225	80
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	250	100
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Doom	295	120
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T.	350	150
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosive Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	250	100
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120

Titel	vi säljer	köper
Final Fantasy 7	325	150
Fire & Klawd	150	60
Floating Runner	95	50
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
G-Darius	250	100
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	225	80
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
G-Police	150	60
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardbolied	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	295	120
Heberekes Popoitto	150	60
Hercs Adventure	150	60
Hercules	225	100
Hexen	95	50
Hi Octane	95	50
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	295	120
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Iznogoud	150	60
J. McGrath Supercross 98	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Rader	95	50
Jet Raider 2	150	60
Johnny Bazookatone	95	50
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	95	50
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost World	225	100
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings	395	200
Konami Open Golf	150	60
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	250	100
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60

Titel	vi säljer	köper
Loaded	95	50
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 98	195	80
Madden NFL 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Teräs Käsi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	150	60
Medievil	295	120
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man X3	350	150
Men in Black	250	100
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	350	150
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	150	60
Music	375	180
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nanotek Warriors	95	50
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Extreme	295	120
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
NHL Powerplay 98	150	60
Nightmare Creatures	250	100
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 1	225	80

Titel	vi säljer	köper
Oddworld 2	395	200
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	350	150
Pool	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	150	60
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Big Race USA	375	180
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	250	100
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Raystorm	150	60
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
R-Types	195	80
Rushdown	250	100

Titel	vi säljer	köper
S.C.A.R.S	150	60
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Francisco Rush	250	100
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	250	100
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladiator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Street Fighter 2 Collection	350	150
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	250	100
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Suikoden	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100

Titel	vi säljer	köper
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Raider 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Mäkinen Rally	225	80
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
Unholy War	225	80
V 2000	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
W.h. Shadow of the Horned	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
V-Ball	250	100
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
V-Rally	150	60
V-Rally Platinum	225	100
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
V-Tennis	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X2	95	50
X-Com 2 Terror From t Deep	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
Yusha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1080	495	250	Doom 64	295	120	Kobe Bryant NBA Basket	250	100	NFL Quarterback Club 98	350	150	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
Aero Fighter Assault	275	120	Dual Heroes	275	120	Lamborghini Challenge	250	100	NFL Quarterback Club 99	395	200	Turok Dinosaur Hunter	350	150
Aero Gauge	275	120	Duke Nukem 3D	350	150	Lylat Wars	250	100	NHL 99	450	220	Waialae Country Club Golf	350	180
Air Boarder 64	275	120	Extreme G	295	120	Lylat Wars + Rumble Pack	350	150	NHL Breakaway 98	195	80	War Gods	195	80
All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	395	200	Mace	195	80	NHL Breakaway 99	425	220	Wave Race 64	250	100
Banjo Kazooie 3D	495	250	F1 Pole Position	250	100	Madden 64	195	80	Off Road Challenge	350	150	Wayne Gretzky Hockey	195	80
Bio Freaks	350	150	F1 World Grand Prix	395	200	Madden NFL 99	495	250	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
Blast Corps	250	100	FIFA 64	175	50	Mario Kart 64	395	200	Pilotwings 64	195	80	WCW vs Nitro	395	200
Body Harvest	450	220	FIFA 98	395	180	Micro Machines	495	250	Quake 64	325	150	WCW/NWO Revenge	495	250
Bomberman 64 3D	275	120	Fighters Destiny	250	100	Mischief Makers	195	80	Rampage World Tour	450	200	Wetrix	350	150
Bomberman Hero	375	180	Forsaken	295	120	Mission Impossible	450	220	Robotech	395	180	Wipe Out 64	495	250
Buck Bumble	450	220	F-Zero X	450	220	Mortal Kombat 4	495	250	Robotron X	195	80	Virtual Chess	450	220
Bust A Move 2	295	120	G.A.S.P.	350	150	Mortal Kombat Mythologies	250	100	S.C.A.R.S.	450	220	Virtual Pool	450	220
Bust A Move 3	425	200	Glover	450	220	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Francisco Rush	275	120	World Cup 98	350	150
Centercourt Tennis	450	220	Goldeneye 007	425	200	Multi Racing Championship	350	150	Snow Board Kids	395	200	V-Rally Edition 99	450	220
Chameleon Twist	195	80	GT 64 World Championship	375	180	Mystical Ninja	450	220	Space Station Silicon Valley	450	220	WWF Warzone	450	220
Chopper Attack	395	200	Hexen	250	100	Nagano Winter Olympics	250	100	Star Shot Space Circus Fever	450	200	Yoshis Story	395	200
Clayfighter 63	195	80	Holy Magic Century	450	220	Nascar 99	495	250	Star Wars Shadows of the Empire	250	100	Zelda the Ocarina of Time	525	300
Cruisn USA	250	100	Int. Superstar Soccer 64	195	80	NBA Hangtime	195	80	Super Mario 64	295	120			
Cruisn World	395	200	Int. Superstar Soccer 98	450	200	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	250	100			
Dark Rift	195	80	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250			
Diddy Kong Racing	395	200	Knife Edge	395	200	NBA Pro 98	350	150	Top Gear Rally	295	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64			HK Negcon	195	80
Action Replay	395	150	HK Original	125	50
Antennkabel Freetron	125	30	HK Original kopia	75	25
Antennkabel Original	150	50	HK Resident Evil	125	50
Game Booster N64	395	150	Hk The Glove	395	150
HK Annan modell	150	50	Joystick Acclistick	195	80
HK Färg, Original	195	120	Link Up Kabel	75	25
HK Sharkpad Pro	150	50	Minneskort 1080 block	450	200
Joystick Arcade Shark	395	150	Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 20 x Datel	350	100	Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 4 x Joytech	150	50	Minneskort 240 block	250	80
Minneskort Standard Kopia	75	25	Minneskort 360 block	325	100
Minneskort Standard	125	40	Minneskort 720 block	395	150
Ratt Mad Catz	450	200	Minneskort original	125	40
Rumble Pack + 4x minne	250	80	Multi Tap	250	100
Rumble Pack färg, Joytech	95	30	Mus	195	80
Rumble Pack Original	150	50	Namco Fighting Stick	495	200
Rumble Vikt	395	150	Pedaler Mad Catz	195	50
X Tender	75	20	Pistol, Erazer Gun,	250	100
Playstation			Pistol, Real Arcade +	395	200
			Pistol, övriga modeller	125	30
Action Replay Datel	295	100	Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
Antennkabel ny modell	150	50	Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
HK Analog Original	125	50	Ratt Mad Catz	275	60
HK Dual Shock	250	100	RGB Kabel	95	25
HK Joystick, Arcade	250	50	X-Tender	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägger på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så får du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver du sedan namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i vår katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra att ringa oss och fråga. Vi kan det mesta om de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan du sända in dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. (Givetvis går det att skicka in spelen på vanligt vis). Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Rattgatan 6, 658 00 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000 kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti på begagnat och 2 års garanti på nytt.
6. En del titlar i listorna är slutsålda eller ännu inte släppta. Vid beställning av dessa skickar vi respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat och expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in din första "gratisprodukt" (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in din andra "gratisprodukt" (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt. Medlems nr.

Namn

Tel

Adress

Postnr/ort

Målsmans underskrift, om under 16 år.

E-mailadress

☐ Ja tack, jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej!
Nordic Games
betalar portot



Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karlstad



RUNNING wild™

www.playstation-europe.com



GET A MULTITAP AND PLAY "N" RUN WITH UP TO FOUR AF YOUR FRIENDS.

BE CAREFUL CROSSING THE ROAD!

- YOU MIGHT GET RUN OVER BY SPEEDING ELEPHANTS!





